

Hay dos clases de portátiles

GAME GEAR

y las demás.

La que alegra tu vista con una paleta de 4.096 colores en su exclusiva pantalla retroiluminada, o las que te dejan

a verlas venir con un triste tono.

La que te atrapa con la nítida y espectacular acción de sus más de 200 juegos o las que te obligan a atrapar al vuelo cada movimiento.

La que puedes convertir en tu T.V. privada,

o las que te privan de cualquier extra.

La que suena de lujo con 4 canales en

stéreo o en las que oir algo, ya es un lujo.

Ante la duda, no te la juegues.

¡Móntatelo en colores con GAME GEAR!.





GRUPO ZETA

Presidente: Antonio Asensio Vicepresidente: José Luis Erviti Consejero Delegado: Félix Espelosin Secretario del Consejo: Francisco Matosas Consejeros: F. Javier López López y José Sanciemente Sanchez Asesor de la Presidencia: Carlos Luis Alvarez

Director Editorial: Pedro de Frutos
Director de arie: Tomás J. Pérez
Redactor Jefe: Marcos García
Redactor Jefe: Marcos García
Redaction: José Luis del Carpio (Jefe de sección),
Juan Carlos Sanz y Bruno Sol
Colaboradores: Javier Hurrioz, Roberto Serrano, Javier
Bautista, Fernando Martin, Raul Monton, Oscar López
(maquetación) y Vicente Genzález (lotografia)
Edición: Juan José Martin Sanz
Maquetación: Belén Diez España, Sastiago Lorenzo Crespo
y Magdalena González (tratamiento de imagen)
Secretaria de redacción: Maria de Frutos
Dirección: C/ O Donnell 12, 1º 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 578 15 72

Edita: EDICIONES MENSUALES S.A. Consejero Delégado: F. Javier Lopez Lopez Director-Gerente: José L. García Yánez

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES:
O'Donnell 12, 6°, 28009 Madrid Telefono: (91) 578 15 72
Director administrativo: Felix P. Trujillo
Controller: Josefina Aquero
Producción: Javier Serrano (director), Marisol del Pozo
y Angel Aranda (jefes)
Promoción y ventas: Carlos Bravo
SUSCRIPCIONES: Charo Muñoz
Telefono: 578 15 72 (extensiones 361 y 365)

PUBLICIDAD
MEDIAPUBLIC
DELEGACIONES EN ESPANA
Centre: O'Donnell 10, 2° 28099 Madrid
Telétono: [91) 577 76 99 Fax: [91) 577 51 10
Cataluña y Baleares: Consell del Cent 425, 3°
08013 Barcelona

Teléfono: (93) 265 37 75 Fex: (93) 265 37 26 Levante: Embajador Vich 3, 2° D. 46002 Valencia Teléfono: (96) 352 68 36 Fex: (96) 352 59 30 Sur: Hernando Colon 2: 2° 41004 Sevilla Teléfono: (95) 421 73 33 Fex: (95) 421 77 11 Norte: San Vicente 8. Edificio Albia II. 5° 48001 Bilbao Teléfono: (94) 424 72 77 Fex: (94) 423 72 01

Director Ventas Internacional: Brightle Bauer
O'Donnell 10, 2*, 28009 Madrid.
Telefono: (91) 577 76 99. Fax: (93) 577 61 10
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Gran Bretaña: Greg Corbett, Londres. Tel.: (07) 44-71-836 76 01
Francia: Media Export. Paris. Tel.: (07) 33-1-46 43 79 00
Italia: Nicoletta Troise: Milan. Tel.: (07) 39-2-76 11 00 25
Suiza: Publicitas International: Basilea. Tel.: (07) 41-61-279 46 46
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: (07) 351-1-57 56 57
Benefux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: (07) 32-2-375 29 46

PUBLICIDAD MULTIMEDIA REUNIDA S.A. O'Donnell, 10. 28009 Madrid. CIF. A86-706.419 Director Gerente: Mariano Bartivas Director Administración: Ignacio Garcia

Fotomecânica: Promograf
C/ San Romualdo 26, 49: 28037 Madrid.
Impresión y encuadarnación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Partedices, S.A.
Bailen 84, 08009 Barcelona, Telefono: (93) 484 68: 34
Precios para Canarias, Ceuta y Meiffla:
275 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: 8, 17:209-92

UMARIO UMARIO ILIDES DEL MEL

36 SUPER METROLD

ste cartucho para Super
Nintendo sobresale por su
impresionante mapeado. Sus 24
megas le convierten en uno de los
grandes lanzamientos para el presente
año de la compañía japonesa. Un título
que va a volar muy alto en las consolas
de 16 bits de Nintendo.



54 MORTAL KOMBAT II



I mes pasado ya os ofrecimos una gran preview de este juego con 32 megas. Pero, en este número os damos la información más exhaustiva del nuevo lanzamiento de Acclaim. Si quieres saber todo de MORTAL KOMBAT II, ésta es indudablemente tu oportunidad.

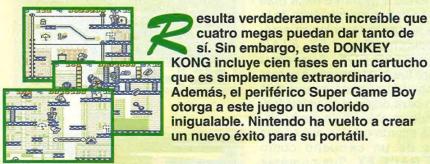




apcom regresa con un sensacional juego de 24 megas ambientado en la lucha americana. La elevada variedad de movimientos y las animaciones os permitirán disfrutar con el wrestling. El espectáculo comienza.

a compañía Core vuelve a dar en el clavo. Tras el éxito obtenido con el lanzamiento de THUNDERHAWK, repite en Mega CD con un nuevo título que constituye todo un prodigio de técnica. BATTLECORPS vuelve a poner de manifiesto las grandes posibilidades del soporte de Sega.





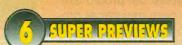
PISANDO

ste mes de Septiembre constituye siempre una odisea para la mayoría de los mortales. Tras unas largas v merecidas vacaciones, estas fechas suponen un rencuentro con la actividad cotidiana. Sin embargo, este no es un motivo suficiente para el desánimo. Por esto, SUPER JUEGOS llega con más fuerza que nunca. Como aperitivo, os ofrecemos una completa preview sobre STUNT RACE FX, uno de los mejores arcades de conducción de todos los tiempos que también incorpora el chip Super FX. Pero, además, os mostramos de un modo exhaustivo todos los secretos de esa maravilla llamada MORTAL KOMBAT II. Sin duda, el lanzamiento de Acclaim va a provocar oleadas de admiración y de polémicas. Tiempo al tiempo. Por último, SUPER METROID completa una terna de títulos sobresalientes. Por cierto, en el mes de Octubre podréis adquirir la nueva revista SUPER JUEGOS, que viene dispuesta a arrasar con todo. Seguimos pisando fuerte.

además



El clásico de Disney llega a los 16 bits de Sega y Nintendo con toda el carisma y la magia de sus simpáticos protagonistas. Si quieres descubrir las diferencias y similitudes entre estas dos versiones, no debes olvidar leer estas páginas. Busca, compara y si encuentras algo mejor, juega.



Además de STUNT RACE FX, anota estos fantásticos títulos: MEGA BOMBERMAN, PITUFOS. **JURASSIC** PARK II, FIEVEL, SAILOR MOON Ry **SMASH** TENNIS. entre otros.







140 GAME MASTER

132 LINEA DIRECTA

144 OCIO





quisita utilización del color, la perfecta armonía vectorial de todos los ele-

mentos del juego y el necesario toque

de Texture Mapping. Con STUNT

RACE FX (WILD TRAX en el merca-

do oriental), Argonaut, Shigeru Miya-

moto y todo el equipo Nintendo han

demostrado al mundo entero que, pe-

se a un excesivo período de desarrollo e investigación, el resultado vuelve a ser una obra cumbre de la progra-

mación universal. Pero centrémonos en el cartucho de coches más completo jamás creado para una consola. STUNT RACE FX ha logrado comprimir en ocho megas de memoria cua-

tro modos de juego diferentes (Speed

Trax, Stunt Trax, Battle Trax y Free Trax), 22 circuitos, cuatro tipos de ve-

F-TYPE

Recomendado para los ases del volante y fans de Carlos Sainz. La sugerente velocidad punta del F-Type, la más rápida junto al 2WD, permiten una conducción briosa y un gran control, aunque su carrocería es extremadamente sensible.



Estructura: débil
Aceleración: lenta
Velocidad máxima: 140 mph
Dirección: ligera
Agarre: medio



PAUSA

Una simpática animación acudirá a nuestra pantalla al pulsar START. Si queremos retirarnos de la carrera ,éste será el momento adecuado para hacerlo.







BATTLE TRAX



La opción para dos jugadores es el único lunar del cartucho debido a su discutible Split Screen de reducido tamaño. En este modo competiremos contra otro jugador o contra la CPU por llegar los primeros a la meta en los cuatro circuitos disponibles.





BATTERY BACKUP STUNT

Siguiendo las pautas de SUPER MARIO KART y SUPER METROID, este título permitirá salvar nuestros mejores tiempos en la pila, e incluso nuestras iniciales. Un buen detalle que agradecerán los amantes del cronómetro.







La prueba reina de STUNT RACE FX consta de 12 circuitos, y en ella tendremos que demostrar que somos los mejores participando contra tres vehículos controlados por la CPU de Super Nintendo. Para clasificarnos estaremos obligados a cumplir dos requisitos: llegar entre los tres primeros y respetar los temibles límites de tiempo.











Al principio sólo podremos elegir entre la categoría Novice y Master, pero una vez completadas lograremos el acceso a la categoría Expert. Un auténtico reto a nuestras cualidades automovilísticas.

PERSPECTIVAS





Pulsando SELECT accederás a los tres puntos básicos de vista: Long Shot, Close Up y Cock Pit. Cuando dominéis las tres perspectivas probad a pulsar simultáneamente L,R y SELECT... ¡Sorpresa!.







hículos. Tampoco podemos olvidarnos de la necesaria modalidad para dos jugadores simultáneos (el único aspecto mejorable del juego), cuatro perspectivas diferentes, rondas de bonus a bordo de un camión articulado, Battery Backup para guardar nuestros mejores tiempos y excentricidades made in Nintendo como un circuito de coches radio control donde tendremos que destruir a otros tres vehículos. En fin, pedir más a un juego es imposible sobre todo cuando está hechizado con la mejor jugabilidad del momento. Porque, al igual que sucediera con SUPER MARIO KART, desplazarte por los 22 circuitos de SRFX es una auténtica delicia audiovisual gracias a la perfecta suavidad del entorno tridimensional, y a los sorprendentes detalles que inundan el juego: estampidas de reses, camiones que cruzan la carretera, aviones que



Estructura: fuerte
Aceleración: rápida
Velocidad máxima: 100 mph
Dirección: pesada
Agarre: alto

SPEED TRAX

















surcan los cielos, vallas publicitarias, barcos piratas sobre el mar o hasta una nave Arwing volando.

EXPERT

Por cierto, el que se atreva a comparar este título con VIRTUA RACING no merece estar en la órbita del mundo del videojuego, al igual que no lo merece el que busca semejanzas entre RIDGE RACER de Namco y DAY-TONA USA, dos monstruos de salón recreativo que han sido víctimas de este tipo de desatino e ignorancia.

STUNT RACE FX supera a todo lo visto hasta ahora en arcades de conducción temeraria. Tendremos que esperar hasta la aparición de CRUI-SIN' USA de *Ultra 64*, VIRTUA RA-CING DELUXE de *MD 32X*, DAYTO-NA USA para Saturn, ROAD RASH para 3DO o RIDGE RACER para Sony Playstation para encontrar otro driving game mítico y ejemplar.

FREE TRAX



Esta modalidad de juego nos permitirá surcar los doce circuitos de este título con total y absoluta libertad. El único objetivo en esta ocasión será mejorar con amplitud nuestros anteriores registros. Difícil tarea, pero no imposible. Pon a punto tu motor.





THE ELF



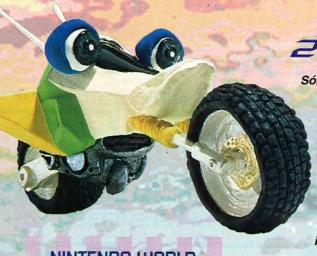
Estructura: media Aceleración: media locidad máxima: 120 mph Agarre: bajo



9

discutir su limitado agarre a la

pista.



2 111 0

Sólo disponible al principio en el modo Speed Trax.
Este maravilloso vehículo de dos ruedas podrá ser utilizado en todas las modalidades, tras completar la categoría Expert del modo Speed Trax.
Alcanza grandes velocidades y se muestra absolutamente indomable en las curvas.



Estructura: media
Aceleración: buena
Velocidad máxima: 140 mph
Dirección: ligerísima
Agarre: alto

NINTENDO WORLD



En las vallas publicitarias de todos los circuitos observaremos motivos y personajes del mundo Nintendo como Fox McCloud (STAR WING), Kirby o el propio Mario. Incluso en el circuito Night Owl, podremos observar el vuelo rasante del Arwing protagonista de STAR WING.



BONUS







Un sorprendente camión articulado será el protagonista de las tres fases de bonus de STUNT RACE FX.

El difícil control de este peso pesado y el entrañable objetivo de arrollar banderas, dando más de una vuelta al circuito para conseguir tiempo y vidas extra, son los alicientes de esta trepidante prueba de reflejos retardados.



STUNT TRAX

Cuatro sinuosos circuitos protagonizan el escenario de esta espectacular modalidad, donde nuestro objetivo será recoger el máximo número de estrellas. Hay un total de 40 estrellas en cada circuito y el característico límite de tiempo.







Una vez completados los cuatro circuitos, podremos acceder directamente a una divertida carrera de coches dirigidos por control remoto, en la cual tendremos que destrozar a los otros tres participantes para conseguir la ansiada victoria.



Hace dias que clegamos. Esto es super conito. luero, y todavia no me e neleado con Hola papa, hola mama: mi normano ni 1111 He corocido a Hotel un nivo y re na decho, que "MEG AMAN X" CON mud> gradical increibles estors portando también podiais regacono me sions pue jame, d'illiant a estudion la come d'illiant a estudion la come d'illiant a estudion a estudio estudion a estudio est un montón, i An! Si pasais por alguna lienda vale? Os deiso con sureyo ese de super n'intendo i vale? Os deiso con sureyo Hala rupis.

Torose Da 12 ha ide. Y en un mentirone. Da comida Euma, a rade

toda no

toda no

toda no

toda no The me have no gusta son for Jost. was an are of the son of the so como dice y aber se dije toda con Dicar of esta riempre con Mar. Hola papis: The etraids adquires persone falls who aprile is made of the series of t ¿ the coordan que a sacado un sabre en mater? "quapit MEGAMAN3. Nintendo' endo España, S. A. tellana, 39. 28046 MADRID



JURASSIC PARK RAMPAGE EDITION

ESTADOS UNIDOS

SEGA



























ace exactamente un año llegó al mercado español la primera parte de JURASSIC PARK, incluso antes del estreno de la película de Steven Spielberg en nuestras pantallas. Ese cartucho para *Mega Drive* fue un primer aperitivo de un título que, durante todo este tiempo, ha aparecido sucesivamente en casi todas las consolas de ocho, dieciséis bits y tam-bién en *Mega CD*. Sin embargo, su tratamiento en los diferentes sistemas ha sido muy diferente, variando tanto el género (aventura gráfica o arcade) como la perspectiva (lateral o aérea). La nueva entrega de este programa, recoge la concepción original del primer cartucho para Mega Drive. La perspectiva es idéntica. Algunos escenarios y los





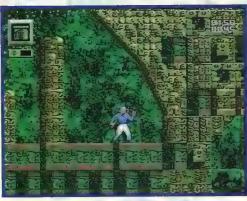






tes. Grant y un Raptor son los elegidos para superar unas larguísimas fases en las que se pone de manifiesto la habilidad a la hora de superar variadas plataformas, junto al uso racional de las diversas armas. A diferencia de lo que ocurría en su antecesor, los gráficos de estos dos inéditos héroes no han sido digitalizados, aunque se ha mejorado el movimiento de los mismos. No obstante, los efectos de sonido y la música son semejantes a los originales. Una vez más, el juego presenta fases que no aparecen en la película del director norteamericano como la de la lancha, aunque si se basan en diferentes capítulos de la cbra de Michael Crichton.

protagonistas también son semejan-



FASES ORIGINALES





ITEMS



PROTAGONISTAS









FIEVEL VA AL DESTE

LUDSON SOFT





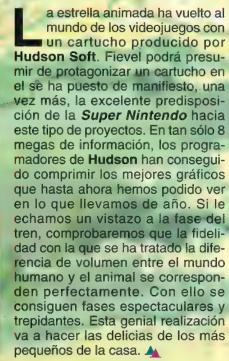




















NIVELES









ALCANTARILLA

CIUDAD

EL TREN

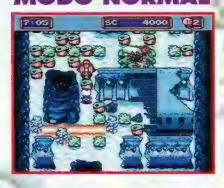
PUEBLO







MODO NORMAL



episodio que no tiene nada que envidiar a los anteriores. Este título cuenta con las mismas modalidades de juego que la segunda parte en *SNES*, es decir, Normal o Story y el increíble Battle para cuatro jugadores simultáneos (con *Multitap*). En este último modo, podremos disfrutar de algunas novedades como canguros que saltan, corren y lanzan o deslizan bombas con el pie, y la posibilidad de elegir entre personajes diferentes. También se pueden formar equipos entre los jugadores (Tag Mode), seleccio-





nar escenarios, número de enfrentamientos, en fin que sus posibilidades son bastante sugerentes. La jugabilidad y diversión de uno de estos duelos es simplemente de locura.

La modalidad Story se compone de cinco fases divididas en diversos niveles, algunos de ellos con scroll y varias pantallas.
Tan atractiva y jugable como un versus, sólo tiene

un inconveniente:

es para un único jugador. Este aspecto queda paliado por la presencia de enemigos finales y la acción trepidante a la que nos someterán sus secuaces.

En nuestro próximo número os hablaremos con todo detalle del bombazo de la temporada para *Mega Drive*: MEGA BOMBERMAN.











BOSQUE















aprovechadas al máximo para conseguir un excelente cartucho. El buen quehacer de unos sensacionales programadores y la simpatía de sus protagonistas han permitido recrear estas aventuras con una gran fidelidad. Desde luego, los resultados parecen satisfactorios, contribuyendo a ello el hecho de que esta versión para Super Nintendo cuente con cuatro nive-

> les más que la entrega para Game Boy. Las 16 fases diferentes tienen como característica común su tremenda dificultad. El sistema de juego, por otro lado, se mantiene, quedando como un clásico título de plataformas que no difiere en exceso de la versión para la portátil de Nintendo. Bosques, lagos, charcas, castillos, monta-





ñas, volcanes, puentes y un largo etcétera de localizaciones son sólo algunos de los, en ocasiones, insalvables obstáculos a los que deberán enfrentarse estos duendecillos azules. Cada escenario, por supuesto, cuenta con sus propios fondos y decorados, destacando sobre todo el cartucho en este aspecto al haber conseguido comprimir los 16 niveles del juego en la irrisoria cantidad de 8 megas. Todo un récord.

Los gráficos han sido realizados con un gusto exquisito, recreando con total fidelidad la esencia de estos personajes creados por Peyo. En especial, debemos mencionar el increíble trabajo que se ha realizado en la fase de las vagonetas, un espectacular nivel en el que los efectos de luz y la trepidante acción nos invitarán a meternos en la piel de uno de estos seres emulando las siempre inolvida-bles hazañas del incombustible y legendario Indiana Jones.





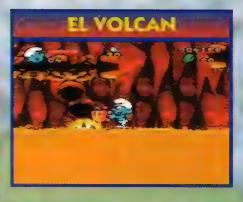






LOS PITUFOS





OPCIONES







Por último, queremos destacar la extraordinaria labor llevada a cabo con los enemigos de final de fase que, además de poseer unas dimensiones realmente meritorias, cuentan con unas animaciones dignas de mención (contemplad con especial interés el sprite del odioso Gargamel). Con todo esto se da buena muestra de lo que vamos a encontrar en el juego. Gran número de niveles, variedad, buenos gráficos, pegadizas músicas y, como suele ser habitual en los títulos de esta compañía, una dificultad auténticamente desproporcionada.

En definitiva, estamos ante un cóctel de buenas intenciones que todavía deberá espera su fecha de lanzamiento final. A buen seguro que no tardará demasiado. 🔌













JAPON



BANDAI

andai sigue demostrando que es la compañía número uno a la hora de adaptar éxitos procedentes del manga y de la animación. Ahora, y tras el gran éxito de los dos DRAGON BALL Z, la casa japonesa nos presenta la segunda entrega de una de las series de mayor aceptación en el pais nipón: PRETTY SOLDIER SAILOR MOON. Basado en la popular serie de animación (que a su vez está adaptada del popular manga de Naoko Takeuchi para la editorial Kodansha), SAILOR MOON R es un fantástico beat'em up en la más pura línea Fl-NAL FIGHT donde podremos acompañar a Bunny, Patricia, Ray y los otros guerreros en un fantástico viaje en ayuda de Chibiusa, una extraña niña con un enigmático pasado y unos poderes extraordinarios.

Los 16 megas de potencia han servido para que **Bandai** pueda incluir todos los elementos de la serie original, como las magias de cada uno de los guerreros y una cuidada presentación









SAILOR MOON



Hace cosa de un año, Bandal lanzó a la venta en Japón la primera entrega para Super Nintendo de las aventuras de Bunny Tsukino: Bishojo Senshi Sailor Moon. SAILOR MOON nos presenta la terrible lucha de las legendarias guerreras contra los malvados Devilsters. A pesar de tener tan sólo 12 megas de memoria, SAILOR MOON llega a superar en algunos aspectos (sobre todo en el musical) a la segunda parte.













Además de incorporar un beat'em up de corte horizontal (tipo FINAL FIGHT), SAILOR MOON R nos ofrece la posibilidad de que dos jugadores puedan competir entre ellos en un torneo a la usanza STREET FIGHTER 2. La principal novedad de este título reside en que, además de los golpes y llaves del juego original, este modo incluye nuevas magias.









en la que destaca la intro del juego, literalmente calcada de la cabecera de la serie (melodía incluida). Además, incorpora diversos modos de juego como un torneo a la usanza STREET FIGHTER II o una variante del juego original, orientada hacia los más pequeños de la casa, con Chibiusa como protagonista.

Esperemos que gracias a la gran popularidad que está cosechando la serie televisiva en nuestro pais, alguna distribuidora acabe trayendo cualquiera de las dos partes de esta deliciosa y popular saga. 🔌

NEMESIS

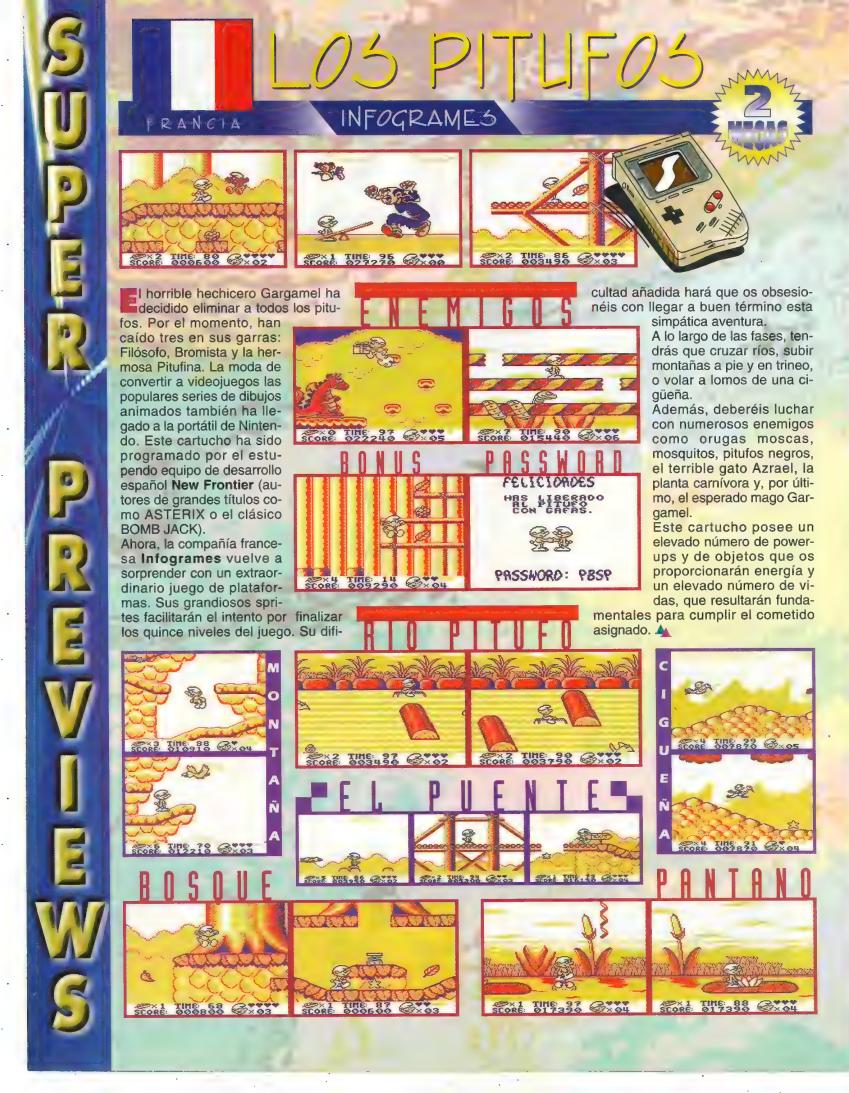






Con vistas a los más pequeños de la casa, Bandal ha Introducido una variante más fácil del juego, protagonizado por uno de los nuevos personajes de SAILOR MOON R: Chibiusa. A pesar de su cándido aspecto, esta simpática criatura está armada con una contundente varita mágica, que pondrá en jaque a los miembros más experimentados del ejército de la oscuridad.









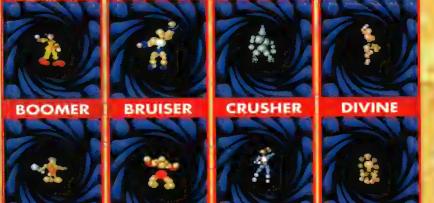
BALLZ

ACCOLADE









TURBO

TSUNAMI

KRONK

YOKO



ue nadie se altere demasiado. El nombre del nuevo programa de Accolade es un simple juego de palabras, que fácilmente será asociado con la famosa serie de dibujos animados japonesa y con la saga de videojuegos de DRAGON BALL Z.

BALLZ para Mega Drive, aunque más de uno lo lamente, es un juego de lucha que no tiene nada que ver con Goku y compañía. Sus protagonistas son una especie de conglome-rado de bolas que, gracias a los efectos en 3D, parecen cuerpos en movimiento. La idea resulta completamente innovadora en los beat'em up, aunque ya hemos podido disfrutar de algo similar en uno de los jefes finales del extraordinario GUNSTAR HEROES. En esta ocasión, el resultado no puede ser más convincente ya que, además de un tamaño considerable, los personajes cuentan con una movilidad y rapidez prodigiosas. Por si esto no fuera suficiente, los programadores de PF. Magik han dispuesto un espectacular despliegue sonoro con abundantes digitalizaciones de voz y

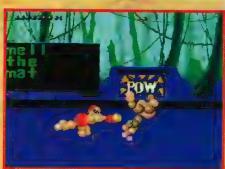
















efectos especiales de escándalo. Rotaciones, repeticiones con diversas perspectivas, scroll suave, colorido llamativo e imágenes digitalizadas son algunos de los ingredientes que colaboran al espectáculo general.

Cada uno de los ocho luchadores posee un repertorio abundante de golpes especiales con hasta 15 posibilidades diferentes. Una de las notas reinantes es el humor y la originalidad de alguno de estos golpes y su alternancia con la rudeza o el salvajismo de otros. Aunque no pueden considerarse como tales, cada jugador tiene una manera peculiar de acabar con sus contrarios, que guarda algún parecido con los fatalities de otros títulos. Para que no echemos nada en falta, también tendremos que medir nuestras fuerzas con pintorescos jefes de final de fase. Si logramos superarlos, ascenderemos a otro color diferente de cinturón. Con tres niveles de dificultad y cinco continuaciones, todo será cuestión de arte y paciencia. En nuestro próximo número os acercaremos un poco más a este juego de lucha llamado BALLZ. 🛦





















JAPON

SONIC AND KNUCKLES

SEG!



Traincres







esde Japón, y a toda velocidad, nos llega la ultima entrega de SONIC, aunque en esta ocasión se trata de un cartucho muy especial.

Knuckles, el misterioso personaje de SONIC 3, que fue engañado vilmente por Robotnik, ha descubierto la cruda y dramática realidad de las cosas, y por fin sabe las intenciones autenticas del malvado doctor.

En esta aventura serán Sonic y Knuckles los encargados de realizar tan peligrosa misión. Les esperan múltiples y curiosas sorpresas a tra-



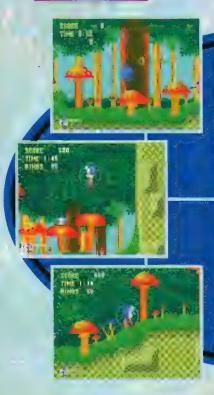
vés de un sinfín de fases, con un sonido y unos gráficos de lujo.

Presenciaremos los nuevos artilugios de Robotnik, más espectaculares e ingeniosos que nunca, y

veremos a Knuckles escalar como si nada las paredes más verticales.

Este juego será posiblemente el cartucho de Sonic con mas fases hasta la fecha, ya que éstas no quedan limitadas a las

del juego, pues mediante un curioso dispositivo podremos conectar los otros cartuchos de la popular mascota y hacer que sus fases se sumen



EL BOSQUE DE LAS SETAS



En el primer escenario del juego Sonic podrá emplear a unas gigantescas setas para impulsarse en busca de objetos voladores no identificados.













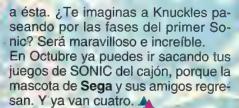




















ENEMIGOS FINALES

La famosa mascota de Sega tendrá que enfrentarse a peligrosos enemigos finales para concluir esta difícil aventura.







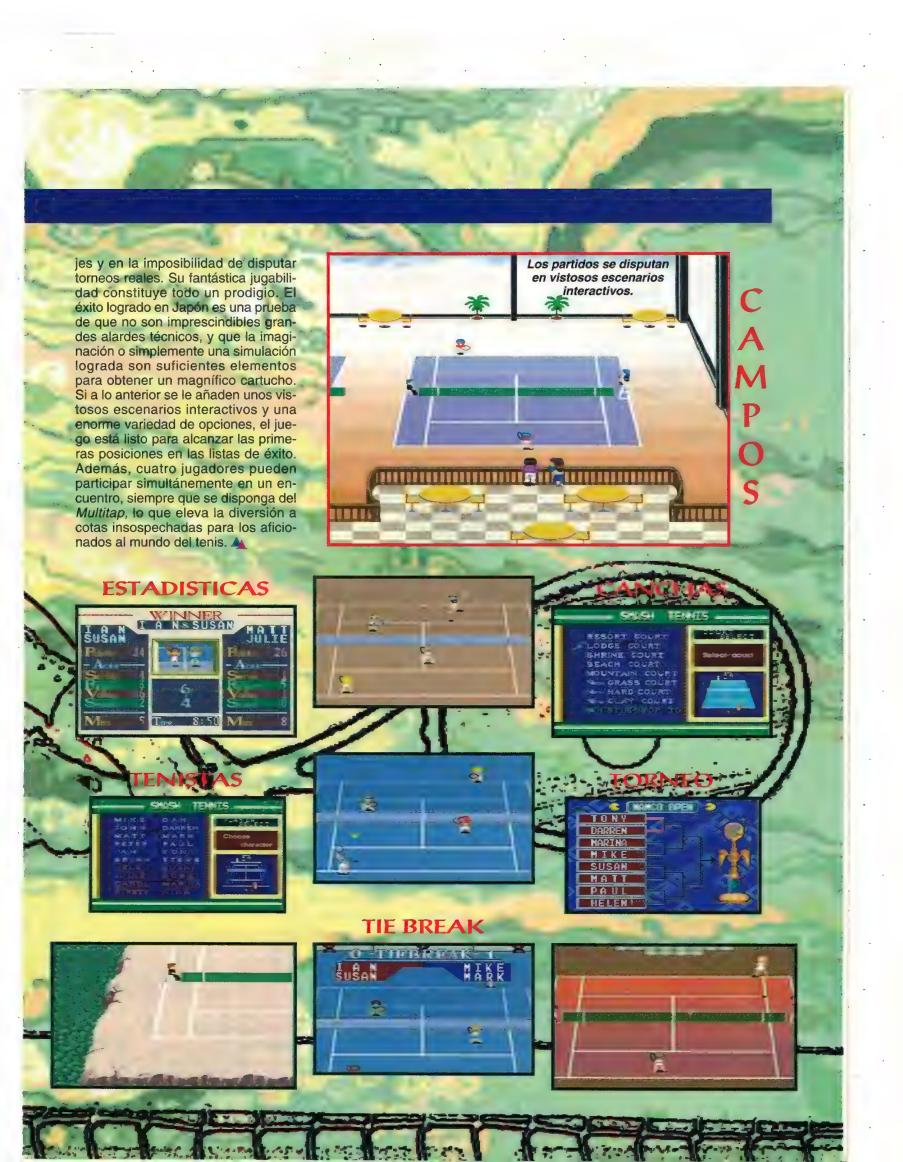




Initros

Se va a montar.







JAPON













que, por otro lado, no sa-







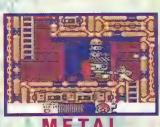
ocasión, repetirán su mapeado. Los fanáticos de esta serie saben a que me refiero. El conocido flickering de la saga MEGA MAN (parpadeo de los sprites cuando estos aparecen en gran número) tampoco falta a la cita en este cartucho. Flickering

bemos si realmente se debe a las limitaciones de la propia consola o a un simple capricho de los programadores (nosotros nos decidimos por la primera). Los movimientos, las animaciones y las transformaciones de Mega Man también han sido incluidas en esta parte, lo que no deja de confirmar el hecho de que este juego es una simple continuación de la segunda entrega, pero con distintos gráficos y niveles. 🔺

ientras en Japón ya disfrutan de la undécima parte del clásico de Nintendo (cuarta de la versión para Game Boy), en España debemos conformarnos con pasar nuestras horas de ocio frente al LCD de nuestra portátil, jugando con una obsoleta tercera entrega cuya fecha de programación data del año 1992. Pero bueno, no es momento de lamentarse cuando Mega Man es el protagonista de

una de nuestras previews. Para no faltar a la tradicción, el protagonista deberá enfrentarse a los secuaces de los ya famosos Gemini Man, Metal Man, Shadow Man y Snake Man, recorriendo una innumerable cantidad de niveles que, en más de una









istodo lo que necesitas E

NUEVO TELEFONO DE PEDIE (91) 764 39 69

MORARIO DE 10 A TY DES A S

NOVEDA

MEGA DRIVE ART OF FIGHTING BARKLEY JAM! CASTELVANIA CLIFF HANGER COOL SPOT CHUCK ROCK II DR. ROBOTNIK'S DUNE 2 FIFA SOCCER FLASH BACK

MEGA DRIVE

007 JAMES BOND ADDAMS FAMILY

CASH DUMMIES

BART'S NIGHTMARE BUCK ROGERS

CRUE BALL
CYBER BALL
DICK TRACY
DOUBLE DRAGON 3
FATAL REWIND

9.990 8.990 7.990 6.990 7.990 8.990 7.990 9.900 8.990 9.900 6.990 8.990 YPER DUNK UNGLE BOOK (Próx.) ETHAL ENFORCERS

2,990 5,990 4,990 2,990 5,990 2,990 2,990 2,990 2,990 2,990 2,990 2,990

I MUT LEAGUE HOCKEY

INBA JAM

INBA SHOWDOWN

INBA SHOWN

ANDRETTI RACING BODY COUNT

OFERTAS

2.990 2.990 5.990 2.990 4.490 2.990 2.990

WIZ'N LIZ WRESTLE WAR WWF WRESTLEMANIA ASTERIX JURASSIC PARK NORWAY BEACH BABE

P.V.P. MUT. LEAGUE HOCKEY 8.990 BUBA'N STICK 9.990 DRAGON BALL Z

8.990 HULK
9.990 WORLD CUP USA
9.900 MASTER SYSTEM
9.900 ASSTERIX PARTE 2
9.900 COOL SPOT
9.990 CHUCK ROCK II
9.900 DONALD DUCK 2
8.990 UR ROBOTNIK'S
9.990 GP RIDER
9.990 JUNGLE BOOK
7.990 JURASSIC PARK MASTER SYSTEM ASTERIX PARTE 2

BUBA'N STICK 9.990 MAST OF COMBAT
DRAGON BALL 2
9-990 ROAD RUNNER
GENERAL CHAOS 9-990 ROBO, VS TERINATOR
P. SAMPRAS TENNIS 10.490 SENSIBLE SOCCER
HULK 9.990 STREETS OF RAGE 2
TERESTS OF RAGE 2

STREETS OF RAGE STRIDER II P.V.P. THE OTTIFANTS WINTER OLYMPICS 5.990 COL 5.990 HULK 5.990

5.990 GAME GEAR 5.990 ASTERIX

PAPERBOY PIT FIGHTEP PREDATOR 2 RAINBOW ISL RENEGADE

ROBOCOP 3

SPIDERMAN T-2 ARCADE T-2 JUDGMENT ANDRE AGASS DRACULA

GAME GEAR

P.V.P. SONIC 2 SPACE GUN

4.490 2.490 2.490 2.490 4.490 2.490

2,490

2.490 2.490 2.490 4.490 2.990

5.990 DONALD DUCK 2
5.990 DR. ROBOTNIK'S
5.990 DR. ROBOTNIK'S
5.990 HODER
5.990 HODER
6.990 JUNGLE BOOK
6.990 JUNGLE BOOK
6.990 JUNGLE BOOK
6.990 JUNGLE BOOK
6.990 SPAIDEL SOCCET
6.990 SONIC CHAOS
5.990 SENIESTS OF RAGE 2
FILE OF TRAGE 2
THE OTTIGATTS
5.990 WHITER OLYMPICS

5.990 5.990 5.990 5.090 5.990 5.990 5.990 5.990 5.990 5.990

5.490 5.990 5.990 6.990

2.490 BART VS THE WORLD 4.490
2.490 CRASH GEAR 2.495
2.490 FANTASY ZONE 1.990
2.490 G. FOREMAN BOXING 1.990

BART VS THE WORLD 4.491
CRASH GEAR 2.495
FANTASY ZONE 1.990
G. FOREMAN BOXING 1.990
INDY III 2.595
KLAX 1.990
MARBLE MADNESS 1.990
MARBLE MADNESS 1.990

NOVEDADES GAME RO

P.V.P. BART AND BEANSTALK THE ANIMATED SERIES BATTLETOADS 2 5.190 5.190 BOMB JACK DARKWING DUCK EL IMPERIO CONTRAATACA LIBRO DE LA SELVA» BAT. TOADS & D. DRAGON» MEGAMAN III METROID II DONKEY KONG V KIRBY'S DREAM LAND KIRBY'S PINRALL LAND

5,690 5.190 5.990 5.490 4.490 4.490 5.990 4.190 5.190

P.V.P. MYSTIC QUEST NIGEL MANSELL'S 5.190 4.490 5.190 5.690 5.490 5.990 5.990 POPEYE 2 ROAD RUSH LOS PITUFOS LOS PITUFOS»
WORLD CUP USA 94»
TETRIS II»
SENSIBLE SOCCER»
INDY I»
STAR WARS
SUPER MARIO LAND II
SUPER MARIO LAND III
SUPER MARIO LAND III 5.990 5.990 5.190

THE SPIRIT OF F-1 TINY TOONS II TOP RANKING TENNIS TURTLES 3 WORLD CUP XENON 2 ZELDA

P.V.P. 5,190 5.190 5,190 4.190 5.190

COLEGA! AHORRATE

300 "PELAS

OFERTAS GAME BO

BEST OF THE BEST BLUE BROTHERS BOULDER DASH COOL WORLD DENNIS THE MENACE DRACULA ZOOL PINRALL DREAMS REN & STIME

2,490 2.990 2.995 2.995 1.995 2.490 2.490 1.990 1.990 1.990 2.490 ADVENTURE ISLAND II

GARGOYLES KRUSTY'S FUN HOUSE KRUSTY'S FUN INBA
ROBIN HOOD
SPIDERMAN
CASTLE QUEST
CHUCK ROCK
CLIFFHANGER
FELIX THE CAT
KUNFU MASTER
MUHAMMED ALI

P.V.P. SUPER JAMES POND TERMINATOR 2 2.990 TETRIS 1.995 2.490 2.490 UNIVERSAL SOLDIER NAVY SEALS PRINCE VALIANT R-TYPE 2,490 2,490 SPIDERMAN X-MEN

TOP GUN

P.V.P. 2.490 2.490

ADDAMS FAMILY ALIEN 3 AIRTON SENNA BACK OF THE FUTURE BAFT VS THE WORLD KLAX LEMMINGS MARBLE MADNESS MERCS PACMANIA 2.490 MARBLE MADNESS 2.490 PPPILS 4.490 PREDATOR 2 4.490 ROBOCOP 3 2.490 SPACE HARRIER II 2.490 SPIDERMAN SPIDERMAN 2 PV.P. T2.4BCADE T2.4JUDGMENT 4.400 WWESTEEL GADE NBA ALL STAR PAPERBOY PUGGSY SONIC SPINBALL STREET FIGHTER II ADDAMS FAMILY 4.490 WWF STEEL CAGE ALIEN SYNDROME 1.990 DRACULA

MASTER SYSTEM

STRIDER II 3.490
SKYCHIN 2.990
BLADES OF VENGANCE 2.990
BOB 2.990
X-MEN 3.990

AERO THE ACROBAT ALFRED CHICKEN ART OF FIGHTING ASTERIX Batman Return CLAY FIGHTER CORRE CAMINOS DAFFY DUCK EMPIRE STRIKE BACK EQUINOX FINAL FIGHT

FLASH BACK LOS PITUFOS LOST VIKINGS MERCH WARRI

P.V.P. 12.490 METAL COMBAT MIGHT AND MAGIC II MYSTICAL NINJA 12,490 8.990 NIGEL MANSELL'S NIGEL MANSELL'S
PLOK
ROCK'N ROLL RACING
SENSIBLE SOCCER
SKY BLAZER
SOCCER KID
SPACE ACE
STAR WING
STR. FIGHTER ILTURNO
STR. FIGHTER ILTURNO 10.590 9,490 12,990 9,490 12,490 12,490 9,390 11,990 STR. FIGHTER II TURBO 12.490

SUNSET RIDERS SUP. MARIO ALL STAR SUPER WIDGET THE HUMANS TOP GEAR 2

P.V.P. 10.490 12.490 11.990 8.490 TOTAL CARNAGE 11.990 9,390 11,490 11,490 11.990

TUFF ENUFF TURN AND BURN TURTLES TOURNAMENT VIRTUAL SOCCER WINTER OLYMPICS YOUNG MERLIN ZOMBIES STUN RACE CHOPLIFTER III CHOPLIFTER III
BATTLETOADS & D. DRAGON
CLAYMATES
THE KINS OF DRAGON
KNIGHTS OF ROUND
SUPER METROID
PIRATES DARKWATER
WORIA HEROES

NOVEDADES SUPER NINTENDO P.V.P. P.V.P. 11.490 11.490 11.490 9.490 12.490 8.990 11.990 CHAMPIONS SOCCER DRAGON BALL Z 12,490 FIFA SOCCER 12,490 MEGAMAN WORLD CUP STRIKER WORLD CUP USA 94 11,490 12,490 12.490 10.490 11.490 9.390 9.390 10.990



RCHOLLOS SUPE



ELITE NES SUPER TURRICAN NES SUPER KICK OFF NES

P.V.P. COLEGAS 8.400 2.250 8.400 2.250 8,400 2.650

NINTENDO **SEGA MEGADRIVE** SUPER NINTENDO

JOYSTICK TELEMACH 1.000

P.V.P.

7.600

7.600

7.600



Tomás Redondo, 1, 1º F Edificio LUARCÁ Tel. (91) 764 39 69 **28033 MADRID**

CUPON DE PEDIDO

Nº DE SOCIO	NUR
NOMBRE	EDAD
APELLIDOS	
DIRECCION	
POBLACION	PROVINCIA
CODIGO POSTAL	TELEFONO

FORMA DE PAGO: CONTRAREEMBOLSO. NO ENVIES DINERO AHORA. SJ - IX TITULO FORMATO PRECIO GASTOS DE ENVIO: 275 PTAS. PERIFERICOS: 375 PTAS

OFERTAS SUPER NINTENDO

ANOTHER WORLD AXELAY BEST OF THE BEST BOB COOL WORLD CRASH DUMMIES DARIUS TWIN
DENNIS THE MENACE
EARTH DEFENSE FORCE
G. FOREMAN BOXING

P.V.P. JAMES BOND JR 5.490 JAMES BOND JR.
JOHN MADDEN
DESERT STIKE
ZOOL.
BATMAN RETURN
KING ARTHUR'S WORLD
LEMMINGS
MORTAL KOMBAT
MR. NUTZ
NHLP HOCKEY
PGA TOUR GOLF
PILOTWINGS 4.900 PILOTWINGS PRINCE OF PERSIA

P.V.P. 3.990 **PUSH OVER** 5,490 4,900 6.900 7.990 5.490 3.990 3.990 5.490 5.490

PUSH OVER RIVAL TURF ROBOCOP 3 STAR WAR'S SPIDERMAN X-MEN STREET FIGHTER 2 SUPER ADV. ISLAND TYNGTOOM ZOOMBIES SUPER ALESTE SUPER BOMBERMAN SUPER D. DRAGON SUPER G. GO 5,490 4.900 4.990 6.900 5.490

P.V.P. P.V.P. SUPER JAMES POND SUPER OFF ROAD SUPER STRIKE GUN SUPER SWIV SYVALION TERMINATOR TEST DRIVE TOP GFAR 5.490 4.900 5.490 3.990 5,490 6.990 5,490 **TOP GEAR** 6.900 TRODDLERS WARSPEED 5.490 WARSPEED 5.490
WHIRLO 5.490
W. LEAGUE BASKET. 6.990

ERIFERICO MEGAD

PAD 6 BOTONES SG SUPERBOARD SG FIGHTER MEGASTICK 2 TURBO TOUCH MAVERICK

P.V.P 1.990 1.990 4.690 1.990 3.290

PERIFERICOS SUPER NINTER DO P.V.P.

ADAPTADOR 6 JUGADORES NINTENDO SCORE + 4 JUEGOS MAVERICK FANTASTIC CONTROL PAD

9,390

3.990 7.990 3.290 5.490 2.490

SUPER NINTENDO















AZEBES:

La verdadera historia de Metroid no comienza en el planeta Zebes, ni en la academia espacial donde tiene lugar el desenlace fatal. Para hablar de Metroid habría que remontarse a los albores de la Famicom Family en Japón, cuando Nintendo dio el toque final a un proyecto llacerado Netroid



todo esto sucedía en el año 1985, no está mal verdad. Un poco más tarde se demostraría el gran acierto de Nintendo y sus grandes sa-gas como MARIO, ZELDA o DONKEY KONG. Seis años más tarde debutó la versión portátil, de inminente aparición en España, del mito galáctico: METROID 2: RE-TURN OF SAMUS. Pero hasta la aparición de la versión para Super Nintendo el protagonismo del personaje principal, una bella muchacha Ilamada Samus Aran, quedaba relegado a un plano secundario debido a la curiosa teoría de la coexistencia de mitos. Es imposi-

ble mantener a fenómenos como Mario, Kirby, Donkey, Link o Samus Aran manteniendo el tipo de igual manera.

El secreto del éxito que acompañará al genial SUPER METROID en



INVENTARIO

Si pulsamos R en la pantalla del mapa obtendremos el inventario de Samus Aran. ¿Seréis capaces de encontrarlo todo?



La pila de SUPER IETROID almacena tre partidas diferentes con el tiempo total impleado en cada una

BATTERY BACKUP



su larga odisea es el buen hacer de una compañía que nunca falla, que se supera título a título y que nunca defrauda al usuario. Nintendo sigue acaparando la supremacía mundial del videojuego. Cada título que lanza al mercado acaba en el Top 1 de todas las listas del mundo, convirtiéndose directamente en un clásico de clásicos.

super metrolo es el perfecto ejemplo de como se debe hacer un cartucho, por muchos años que conlleve su desarrollo, y sin atosigar al usuario con frecuentes capítulos que acaban amargando el buen sabor de boca que dejan en todos nosotros el primer capítulo de una saga. Samus Aran ha encontrado la forma de hechizar a todos aquellos afortunados que puedan introducir el cartucho en su consola. Y es posible que muchos de voso-



SUPER POWER UPS



Si quieres comprobar la eficacia de tus armas por separado, selecciona el icono de Super Bombs y en el menú inventario selecciona solo una de las armas junto a Charge Beam. Durante el juego pulsa el botón de disparo hasta que recargue el arma, y verás lo que sucede.

MULTI BOMBAS



Carga tu arma con el Charge Beam y conviértete en Morphing Ball. Cinco bombas saldrán despedidas del transformado cuerpo de Samus Aran, abarcando un área mayor con su onda expansiva. Este elemento puede causar verdaderos estragos en los más acérrimos enemigos.

TRUCOS ESPACIALES

SUPER PROPULSION

Podrás utilizarlo si posees el Speed Booster. Elige una larga superficie para correr y alcanza la máxima velocidad. Pulsa abajo y Samus se pondrá a parpadear: si quieres volar verticalmente, pulsa abajo y salto. Si prefieres volar en diagonal pulsa L o R, abajo y salto, y si quieres desplazarte en horizontal pulsa salto seguido de la dirección elegida, IZ-QUIERDA o DERECHA.



RECARGA DE ENERGIA

Si tu energía se encuentra bajo mínimos, puedes cambiar mísiles por energía. Para hacer esto necesitas al menos 10 misiles, 10 Super misiles y 11 Super Bombs. Conviértete en bola, selecciona el icono Power Bomb, mantén pulsados L, R y abajo y presiona X para soltar la bomba. Shamus se convertirá en una bola de luz blanca y repondrá su energía al máximo.



Los habitantes de Zebes están inmortalizados en forma de varias estatuas a lo largo y ancho del planeta. Disparando a las esferas que sujetan en sus manos, obtendremos los diferentes poderes e items especiales del juego. Existen cuatro estatuas de Chozo con vida con distintos propósitos.

ESTATUAS DE CHOZO

OPTIONS

La pantalla de opciones nos permitirá elegir el idioma, redefinir los botones del control pad, elegir la opción Moon Walk (disparar hacia atrás mientras andas) y customizar la opción lcon Cancel.



MAPA

Pulsando START
accederemos al mapa
de la zona explorada.
Las zonas coloreadas
de rosa son lugares que
ja hemos visitado, y las
azules están totalmento
inexploradas. No
revelan el mapeado
completo de la zona.



SUPER METROID

CRATERIA: 13 ITEMS



Crateria es la húmeda superficie del planeta Zebes, y está constantemente regada por la lluvia ácida que producen los frecuentes fenómenos volcánicos del sur del planeta y la ligera contaminación de la zona.



BOMBA

Un poder adicional para Samus Aran que le permitirá depositar bombas al convertirse en Morphing Ball.



STAR SHIP

La nave de Samus Aran posee recargas infinitas de energía y armas adicionales. Además, nos permitirá salvar partidas y posteriormente continuar desde ese estratégico punto.

TANQUE DE ENERGIA

Con cada tanque de energía que obtengamos, Samus logrará 99 puntos de energía suplementarios. Podemos recoger hasta un total de 14 Energy Tanks.



ESTATUA DE CHOZO VIVIENTE

El primer encuento desagradable del juego lo protagonizará esta inquieta y renegada estatua de Chozo. Después de coger la bomba, la estatua cobrará vida y se avalanzará sobre nosotros lanzando plasma y golpeándonos con su garra. Utiliza Missiles y Super







SAVE ROOM

Repartidas por todo el mapeado de SUPER METROID. Aquí podréis grabar yuestras evoluciones en la partida. Al encender de nuevo la consola, Samus Aran continuará la partida desde la última Save Room visitada y utilizada.



MISSILES

Este armamento es cinco veces más potente que un disparo normal. Por cada uno de los Super Missiles Tank que recojamos, obtendremos cinco Missiles más. Forma parte del Pentamenú superior.





tros no apreciéis que posee 24 megas, ni que el protagonista es una chica, pero antes o después caeréis bajo el influjo de su magia, de su perfecta jugabilidad y creeréis estar pisando las húmedas praderas de Crateria o explorando temerosos los angostos pasadizos de Maridia. Esta experiencia formará parte de vuestras vidas durante alguna o algunas semanas, o quizá meses porque dependiendo de nuestra habilidad exploratoria y tiempo empleado, el final del juego esconderá diferentes escenas.



BRINSTAR: 18



Más conocida como la jungla impenetrable de Zebes por la tremenda complejidad de sus laberintos y la exótica, pero peligrosa, flora y fauna que allí habita. Uno de los pocos lugares de Zebes que no está amenazado por la temible lluvia ácida.



SPORE SPAWN

Esta criatura fue construida por los ingenieros de la armada pirata. Convierte a Samus en bola, cuando la criatura agite su cuerpo por la pantalla, y lanza missiles al hallar su punto débil. Las semillas te ayudarán.



KRAID

El lagartode Brinstar es el enemigo más impresionante del juego, a excepción del cerebro madre. Al principio, sólo mostrará su cabeza hasta que reciba un razonable número de impactos en las fauces. Entonces, se elevara sobre el suelo mostrando su gran tamaño. La clave es seguir lanzando Misssi-



MORPH BALL

Una vez conseguido este preciado ítem, Samus Aran podrá covertirse en una peculiar esfera rodante pulsando abajo dos veces. Ahora, ya podrás acceder a zonas escondidas y a pasadizos secretos.



SPAZER

El Spazer divide nuestro rayo en tres cargas independientes, proporcionándonos un mayor alcance con nuestra arma favorita.



VARIA SUIT

Esta protección corporal reducirá los daños recibidos a la mitad, y nos permitirá explorar zonas castigadas por las altas temperaturas.



RAYOS X

Sin duda uno de los detalles más útiles y sorprendentes del juego. Este método de visión te permitirá descubrir el 99 por ciento de los pasaies secretos. También forma parte del Pentamenú.





CHARGE BEAM

Si dejamos pulsado el botón de fuego unos egundos, lanzaremos un potente y terrorífico disparo. Se puede utilizar junto a las restantes armas conseguidas.





Además de los habituales depósitos de energía, el Recharge Fuel nos permitirá obtener cierta cantidad de energía de reserva en el caso de perder toda nuestra potencia, ya sea de un modo automático o manual.

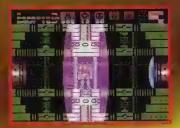


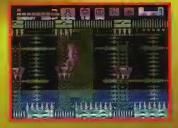
WRECKED SHIP: 13 ITEMS



GRAVITY SUIT

Este fantástico traje de gravedad reduce el daño enemigo simplemente a un cuarto y, además, permitirá moverse libremente a Samus Aran a través de las zonas acuáticas.





ESTATUA DE CHOZO BUENA

Tránsformate en bola sobre la mano de la estatua y prepárate para una escena que provócara pavor, expectación y, por último, satisfacción. Y es que hay estatuas que merecen también una alegría.



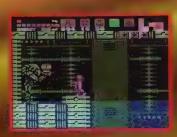
Los restos de una gran nave espacial descansan exánimes sobre la superficie del planeta Zebes. Hace mucho tiempo tuvo lugar un aterrizaje forzoso y espectacular protagonizado por astronautas de una antigua civilización desaparecida.



PHANTOON

El fantasma del la Wrecked Ship bebe de las fuentes energéticas del cerebro madre para atacar con plasma a todos los que penetran en su antesala. Conserva tus Missiles hasta que Phantoon abra su ojo trifocal.





SUPER MISSILES

Los Super Missiles son mucho más potentes que los Missiles. Cada vez que recojamos un Super Missile Tank conseguiremos cinco más. Tambien, destruyen los bloques Super Missiles. Se encuentran en el







MAP ROOM

Esta escondida cámara también se encuentra en cada uno de los cinco mundos y revelará el mapeado casi completo de la zona en que os encontréis.



De las restantes características técnico-lúdicas ya os hable en la preview, pero no me importa refrescar vuestra memoria: los gráficos recrean a la perfección una de las seis regiones de Zebes y, sin ser especialmente espectaculares, ambientan de forma magistral el enorme mapeado del juego. La banda sonora supera a casi todo lo oído hasta ahora en un cartucho de SNES gracias a la utilización de coros sampleados y fragmentos orquestales. Otro sobresaliente alto



MARIDIA: IN ITEMS



Por este bello nombre se conoce al mundo submarino del planeta Zebes. Este complejo macroclima es capaz de albergar a las más fieras, letales y siniestras criaturas marinas: crustáceos, anfibios y peces. También contienen aquas cenagosas. Un encanto.



PLASMA

La más poderosa de todas las armas. Es capaz de destruir varios blancos enemigos con un sólo disparo.





al sonido FX, que conforma un auténtico desplieque atmosférico que os hará sentir en cada una de las situaciones vividas por Samus Aran. Y de la ju-gabilidad, tratándose de Nintendo, no es necesario realizar ningún comentario ya que resulta perfecta. Surcar el planeta Zebes consiguiendo armas, encontrando caminos secretos y resolviendo enigmas ha sido un proceso tan meticulosamente estudiado que en ningún momento os sentiréis agobiados o desesperados ante situaciones insolubles. Una verdadera maravilla que

convierte la programación





SPRING BALL

Este objeto permite saltar a Samus Aran, cuando está convertido en Morphing Ball. Es de gran utilidad en ciertos casos.





DRAYGON

El punto débil de este Super Boss es el estómago. No os dejéis hipnotizar por el Modo 7 y evita sus dos ataques principales: un rápido balanceo y una lenta trayectoria horizontal. Utiliza Missiles y Super Missiles para destruir a uno de los más duros enemigos.



SPACE JUMP

Uno de los objetos más valiosos. Equipa a Samus con un salto indefinido que le permitirá desplazarse por el aire sin necesidad de tocar el suelo. Aprende a utilizarlo y accederás a cualquier lugar de las alturas con más facilidad de la esperada



SNAKE CREATURE

Este enemigo de transición no supondrá grandes quebraderos de cabeza. Evita su cola y dispara a su horrenda cabezota. Es especialmente vulnerable cuando asoma la testa por los agujeros. Los Super Missiles serán vuestro mejor aliado, una vez más.



SUPER METROID

NORFAIR: 30 ITEMS



CE

El disparo de hielo congela a todos los enemigos para su posterior destrucción, o para su utilización como plataformas.



HI JUMP BOOTS

Estas botas dotan a Samus de un salto espectacular e idóneo para alcanzar altas plataformas.



CROCOMIRE

La única forma de destruirlo es disparando a la boca para hacerle retroceder hasta que caiga en el pozo de lava. Cuidado con la sorpresa final amigos.



Es la zona habitada más profunda del planeta Zebes y está castigada por las altas temperaturas del subsuelo. Los pozos de lava y el calor reinante han acabado con la vida de visitantes poco preparados.

RIDLEY

El primero y penúltimo enemigo del juego encabeza la lista de colonizadores piratas como principal ladrón de la larva Metroide. Sus ataques favoritos son lanzar fuego y agitar su larga y letal cola. Rocía su cuerpo con potentes Missiles y Super Missiles.

CHOZO VIVIENTE 2

Esconde oscuros designios. La mejor forma de acabar con la criatura es utilizar el Charge Beam a la máxima potencia.



GRAPPLING BEAM

Este brazo articulado permitirá a Samus Aran columpiarse sobre bloques especiales. El Grappling Beam forma parte del Pentamenú principal.



SCREW ATTACK

Este ítem convierte a Samus Aran en un remolino mortal capaz de destruir enemigos con el simple contacto de su cuerpo.



POWER BOMBS

Para detonarlas nos convertiremos en Morphing Ball, y depositaremos las bombas en el suelo. Es el tercer ítem del Pentamenú.



WAVE

Sste Wave Beam lanza una descarga de sinuosa trayectoria capaz de destruir varios obstáculos y enemigos.



SPEED BOOSTER

Las botas Speed Booster os permitirán romper la barrera del sonido, y los bloques Speed Booster al correr con el botón Dash.



CHOZO BUENA 2

Al convertirnos en Morphing Ball sobre la mano de la estatua, el nivel de lava disminuirá alarmantemente. ¡Gracias estatua de Chozo!



TOURIAN: II ITEMS



El cuartel general de los piratas y la residencia habitual del cerebro madre. El primer enclave de Tourian yacía justo bajo la superficie pero, tras la primera incursión destructora de Samus Aran en Zebes, decidieron trasladarla a un lugar más seguro.



010

LARVA METROIDE

Samus Aran y la larva Metroide protagonizarán una escena que pondrá la carne de gallina a todos los que logren llegar hasta este punto del juego. Este pasaje quedará grabado en nuestra retina.







SUPER BOSS

El cerebro del hombre siempre ha estado unido al cuerpo y en el caso del Mother Brain sucede lo mismo, pero de qué forma.

Dedícate a lanzar Missiles y Super Missiles como un poseso. Una vez que se te agoten utiliza el Charge de tu arma y continúa la masacre cerebral.

Pero cuando la historia prometía acabar bien y de un modo feliz, el Super Boss fulmina toda tu energía con un potente haz de protones. Prepárate a morir..., no, aún no. La larva Metroide se avalanza sobre el ser ancestral y chupa su energía casi hasta el final.

Después y con cierto cariño re-pone la energía de su salvadora algunos

años atrás, Samus Aran. La larva Metroide ha reconocido a la intrépida guerrera que perdonó su vida en ese momento existencial.

Pero como los finales de las buenas novelas, el fin de la admirable larva se poduce. ¡Adiós querida larva Metroide, nunca me olvidaré de tí! Samus Aran, furiosa y vengadora arremete contra el Super Boss hasta acabar con él para siempre. Este desagradable parásito de las puertas requerirá una serie de impactos para revelar la entrada secreta.



en el octavo arte. Con SU-PER METROID sucede como con los buenos libros, cuando los acabas de leer sientes tristeza, la tristeza de saber que ha terminado un fantástico viaje y que tardará mucho tiempo en volver a repetirse. Aunque nunca deben descartarse posibles y maravillosas sor-

Y pasará mucho, muchísimo tiempo, hasta que podamos vivir de nuevo una aventura tan impresionante como la experimentada con SUPER METROID. No recordaba una experiencia igual desde THE LEGEND OF ZELDA.

THE ELF

MOTHER BRAIN



Al final de una estancia plagada de peligros, encontraremos al verdadero culpable de todo, el cerebro madre. El mismo que protagonizara los bellos instantes finales de anteriores capítulos de Metroid. Dispara Missiles y Super Missiles para acabar momentáneamente con el. Pero no cantéis victoria aún...



LA HUIDA

Al igual que al inicio del juego, tendrá lugar una escapada contrarreloj, esta vez de tres minutos, hacia nuestra querida nave. Además, no te olvides de salvar a los buenos compañeros de Zebes, te lo agradecerán mucho.



SUPER METROID

AZULES



Un simple disparo o una bomba abrirán las puertas azules.

VERDES

PUERTAS



Un sólo Super Missile puede abrir con rapidez esta puerta.

ROJAS



Para abrirla necesitrás cinco Missiles o un Super Missile.

DE METAL



Requieren la eliminación de ciertos enemigos para parpadear. En este estado, podrán abrirse con un simple y certero disparo.

ONE WAY EXITS



Estas puertas sólo pueden ser abiertas por una dirección y con el disparo preciso. Una vez que poseamos el Wave Beam no supondrán un gran problema.

AMARILLAS

Sólo se abren al recibir la onda expansiva de una Power Bomb.



PENTAMENU



El menú principal de SUPER METROID está formado por cinco items de vital importancia: Missiles, Super Missiles, Super Bombs,

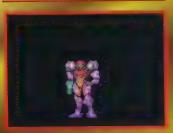
Grappling Beam y Rayos X. Para acceder a estos poderes especiales pulsa SELECT hasta señalar el ítem necesario

L FINAL





Es un final apoteósico donde los halla, y una merecida recompensa para los que hemos logrado completar esta gran obra de Nintendo. Por cierto, si acabáis el juego antes de cumplir las tres horas y/o recogiendo todos los items, el final cambiará notablemente. Nos veremos muy pronto en SUPER METROID 2,0 ME-TROID 4, como vosotros queráis.







NINTENDO (NINTENDO) MEGAS: 24 JUGADORES: 1 VIDAS: 1+ENERGIA **MUNDOS: 6** CONTINUES: INFINITOS PASSWORDS: NO **SALVAR PARTIDA: SI**

GRAFICOS MUSICA **SONIDO FX** JUGABILIDAD

- El mapeado más grande jamás visto en un videojuego.
- La gran ayuda del Battery Backup.
- La sobresaliente banda sonora y el perfecto sonido FX.
- El perfecto control de Samus Aran.
- Los soberbios Final Bosses.
- Una intro de fábula.

Estamos ante una obra maestra de Nintendo, sólo comparable a leyendas como LE-GEND OF ZELDA o SUPER MARIO WORLD: Si queréis disfrutar con el juego más grande jamás creado, aquí tenéis uno de los cinco mejores cartuchos para SNES.







"Ojos de Gata"

T. HAWK



"Perro Rabioso"



RYU El Vengador



"La Bestia Negra"

ZANGIEF



BALROG





M. BISON



BLANKA



SAGAT "El Ogro de Siberia"



CHUN LI



DHALSIM



GUILE



VEGA



E. HONDA



KEN



¿Vas de duro por la vida?. Pues prepárate. Llega la madre de todas las peleas. 1140 MEGAS DE PODER TE ESTAN ESPERANDOII.

Es lo más fuerte de SEGA. Gráficos de armas tomar, turbo y cinco modos diferentes de juego preparados para no dejarte ni un minuto en paz. Pon a prueba tus músculos. Juégatela con cuatro nuevos personajes que quieren verse las caras contigo.

¿Te tiemblan las rodillas?. Pues espera a ver sus golpes secretos. Que no te pase nada.

No esperes más. Ahora tienes 40 Megatones de acción

a un precio que va a pegar muy fuerte. Si quieres entrar en la gran bronca,

Super Street Figther II es tu juego. Y sin aún no tienes la Mega Drive,

ésta es la mejor excusa: el nuevo Pack Mega Drive + Super Street Fighter II + SONIC. La gran pasada. ¡Consiguelo yal.

Si no encuentras este producto en tu tienda, llama al teléfono 91-562 21 07 y te informaremos como conseguirlo.







ESCENARIO RYU

O YIN SOOOO NO O

ESCENARIO RYU 2



DIFERENCIA CARAS





ESCENARIO DHALSHIM



ESCENARIO DHALSHIM 2



I trono de los beat'em up es uno de los honores más codiciados y competidos dentro del mundo de los videojuegos. Cada cierto tiempo, y cada vez con una frecuencia más corta, surgen poderosos candidatos a la coroque convierten prácticamente en ces a sus rivales. Así ocurrió con la lle-CIAL CHAMPION EDITION MORTAL KOMBAT para los 16 bits de Sega epultaron a títulos con cierto renombre cerno FATAL FURY o ART OF FIGH-TING. Por equello de que la historia se repite, ahora les na tocado el turno de sucumbir ante dos programas de peso que, además, son sus segundas partes. Sin lugar a dudas, este ha sido uno de los reinados más breves de la historia. SUPER STREET FIGHTER LOS ante todo un enorme esfuerzo de la compañía Capcom en su constante afan de

ESCENARIO GUILE



ESCENARIO GUILE 2



superación. En esta versión encontraréis muchos e importantes cambios que van más allá de la típica incorporación de nuevas opciones, modalidades, luchadores o golpes. Aquí los programadores han rediseñado de una forma espectacular todo el aspecto gráfico del juego, modificando la definición (sompreado y tramado de escenarios y perponajes). Con las mejoras de este aspecto y del scroll del suelo ha aumentado la sensación de profundidad 3D de una manera bastante sensible.

En cuanto a los colores, la selección de tonos es mucho más agradable, brillante y visiosa que en la primera versión, cuya gama en algunos escenarios resultaba un tanto chillona. Si en materia de gráficos todo raya a un gran nivel, en el tema sonoro ocurre exactamente todo lo contrario. Las melodías son muy buenas, pero los efectos sonoros y las

MUEVAS IZECLAS



COMBO



FIRST ATTACK



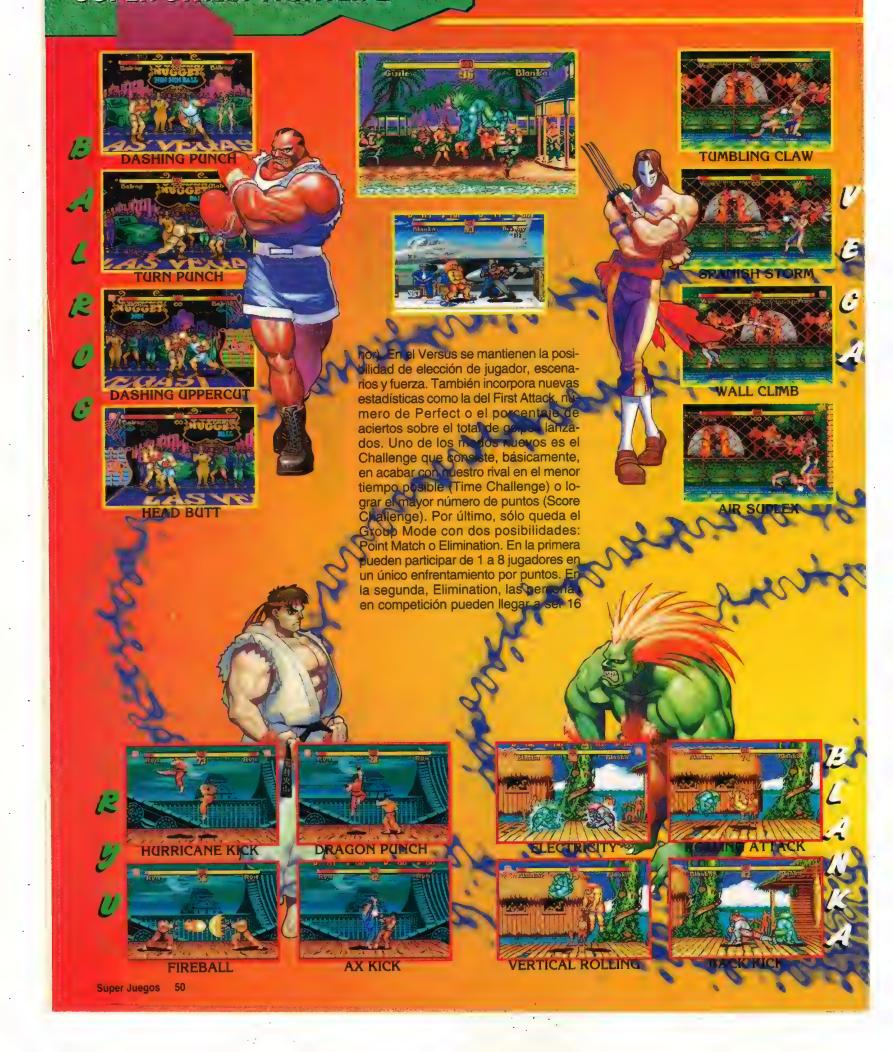
RECUPERACION

SUPER STREET FIGHTER 2





SUPER STREET FIGHTER 2





SUPER STREET FIGHTER 2

MODO CHALLENGE



Las fases de bonus son idénticas a las de la primera versión, es decir la del coche, la de muro de ladrillos y la de los barriles

La jugabilidad es, como siempre, un auténtico lujo, destacando el hecho de que las magias y los golpes especiales salen con una mayor frecuencia gusten STREET FIGHTER II SPECIAL CHAMPION EDITION.

Pero si estos datos no sun suficientes como presentación, apuntad estas inéditas credenciales: movimientos fácilmente ejecutables, nimo frenético, miles de posibilidades y opciones, nuevos modos de juego, competiciones en las que pueden participar hasta 16 jugadores y un largo etcétera más de argumentos capaces de convencer y entur

MODO VERSUS



MODO TOURNAMENT



MODO GROUP



POINT KETCH	20
	Aranica Guinera
	Repose.
28983	Zaseco s Voca

siasmar al más apático y aburrido de los aficionados a este género de lucha. Por último y como epílogo a todo lo di-

cho en estas páginas, ratificar que SU-PER STREET FIGHTER II de Capcom ha mejorado ampliamente con respecto a su anteceson en los siguientes aspectos fundamentales tijugabilidad, calidad y pospilidades. Estamos ante todo un reto para los amantes al apasionante mundo de los videojuegos.

No obstante, y como sucede siempre, la última palable y la decisión definitiva están siempre en la poder.

DELUCAR

FINAL







CAPCOM
CAPCOM
MEGAS: 40
JUGADORES: 1-16
VIDAS: 1
FASES: 16
CONTINUACIONES: INFINITAS

PASSWORDS: NO GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS 95
MUSICA 90
SONIDO FX 70
JUGABILIDAD 96

- La extraordinaria jugabilidad
- Las importantes mejoras gráficas y cambios de imagen.
- Los 4 nuevos personajes.
- Los nuevos modos de juego y los golpes especiales.
- Desgraciadamente, los efectos no están a la altura de las circunstancias.

total 94

super street fighter il para Mega Drive supera con creces a su antecesora aportando, además, importantes mejoras al conjunto del programa. Lo único que desentona es el sonido, pero el resto puede considerarse simplemente como extraordinario.



OYE lo mejor en sonido. MIRA lo último en imagen. VEN a SONIMAG 94. Descubre las últimas novedades, todas la marcas,

los más espectaculares avances en TV, Video, Hi-Fi Doméstico, Hi-End, Home-Theater, Car Audio, Telefonía, Satélite, Ordenadores Domésticos, Juegos, Realidad Virtual, Radioafición, Instrumentos Musicales, Iluminación Espectacular, Sonido Profesional... Y además, este año SONIMAG coincide con Expotrónica

e Informat, para que con una sola visita puedas hasta triplicar tus oportunidades de negocio. De profesional a profesional: No te pierdas esta gran oportunidad.

OYE, MIRA, ¡VEN!.



BARCELONA 12 = 18 SEPTIEMBRE

12, 13, 14 SEPT. PROFESIONALES 15, 16, 17, 18 PROF. PUBLICO GENERAL











SUPER NINTENDO







EL PODER DE LA SANGRE

El mes pasado os sorprendimos con una excepcional preview de MORTAL KOMBAT II. Después de contemplar los ansiados fatalities, ha llegado la hora de analizar y valorar en su justa medida este magnifico título de la compañía Acclaim.





SELECCION



MIRTALIAMBAT

ORTAL KOMBAT II no solo es un juego violento. El hecho de que contenga imágenes impactantes no sirve para disfrazar un título genial. La inclusión del famoso modo Gore no hace sino poner la guinda a un pastel que, sin la sangre, seguiria siendo igualmente exquisito. La primera entrega tenia unas cualidades jugables tremendas, pero a pesar de su indiscutible categoría pecaba de algunos defectos como: ciertas rutinas en los patrones de ataque de los luchadores al enfrentarnos a la máquina, y un considerable desequilibrio entre los luchadores.

Todos estos fallos han desaparecido.

Estamos ante un verdadero monstruo se mire por donde se mire, y es prácticamente imposible encontrar un fallo en esta salvaje creación de Acclaim para Super Nintendo. La gama de golpes es genial, el control de cada uno de los luchadores es muy sencillo, las magias salen con suma facilidad, las digitalizaciones son perfectas y rítmicas, y todos los luchadores mantienen una colosal igualdad que asegura cientos de jornadas de entretenimiento. Este cartucho será inevitablemente comparado con SUPER STREET FIGHTER II. Personalmen-

te, si hay algun cartucho capaz de superar a la bestía de Capcom es sin duda MORTAL KOMBAT II. Las razones son claras. A mi entender, este lanzamiento iguala en calidad y jugabilidad a SUPER STREET FIGHTER II y, además, cuenta con un detalle exclusivo: el realismo. Esta cualidad viene proporcionada por dos elementos. En primer lugar, los gráficos son digitalizaciones de personas en carne y hueso y no dibujos como en otros juegos del género. En segundo lugar, la sangre nos hace zambullírnos de lleno en la acción más violenta de una cruenta pelea.

Más allá de esta concepción de rea-



MORTAL OPTIONS



FINISH HIM!





lismo están los fatalities, babalities y friendship moves. Los primeros son la nota distintiva de este juego. La forma de dar la puntilla final escapa a cualquier concepción que se pueda tener de una lucha callejera. Es una exaltación de la violencia más absoluta que jamás hayamos podido imaginar. Realmente se termina con el contrincante, y para siempre. Por otro lado, los babalities y friendship moves representan el lado simpático del juego. Convertir en bebé o dar un regalo al enemigo derrotado está pensado para los que quieren ridiculizar al contrincante, en lugar de ensañarse con él. Así pues, nosotros seremos los que otorgaremos el talante al cartucho. Si conectamos la sangre y hacemos fatalities será porque entendemos que este título es, dentro de una ficción lógica, un monumento a la violencia y una representación de la realidad más cruel. Por otro lado, si eliminamos la sangre en las opciones y empleamos babalities o friendship moves, entenderemos que el juego no es otra cosa que una diversión alegre y desenfa-







ESCENARIOS







MORTAL KOMBAT II















BARAKA











D E



BABALITY







FATALITY 2







BIKE KICK



LIU KANG









BABALITY

FRIENDSHIP

HAT THROW

MORTAL KOMBAT II



SLIDE



GROUND FREEZE



U

B

Z E R

O





FATALITY 1



FATALITY 2



SPIT ACIE



POWER BALL



INVICTOR



REPTILE



FRIENDSHIP





FATALITY 2



BABALITY

MILEENA







TELEPORT KICK



SAI THROW



GROUND ROLL



MILEENA





FATALITY



FATALITY :



BABALITY









FRIENDSHIP



FATALITY 1

MANUE

CONTROL

STRING

FATALITY 2



BABALITY







BABALITY





FAN SLICE

FLAMING SKULLS



HOLDING



KICKER



SHANG TSUNG





FAIALITY

FATALITY 2

BABALITY







FATALITY 2

MORTAL KOMBAT II



KINTARO

Es el digno sustituto de Goro.
Son casi hermanos gemelos,
pero Kintaro es más grande y
mezquino. No en vano, tiene
nuevos golpes y movimientos
especiales, capaces de quitar la
esperanza a cualquiera.





PERSONAJES OCULTOS

Tres nuevos personajes so oculian tras los escenarios de MORTAL KOMBAT II: Jade, una luchadora temible; Smoke, el hermano gemelo de Sub-Zero y Scorpion, y por último, Noob Salbot, una sombra que está considerado como el luchador más rápido del torneo.





PIT FATALITIES

En la primera parte, el escenarlo The Pit poseía su propio fatality. En esta ocasión, son tres los escenarios donde podréis ejecutar sus correspondientes fatalities: The Pit II, Dead Pool y Kombat Tomb.









ACCLAIM

(SCULPTURED SOFTWARE)

MEGAS: 32

JUGADORES: 2

VIDAS: 1

FASES: 15 COMBATES

CONTINUACIONES: INFINITAS

PASSWORDS: NO

GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS

96

MUSICA

90

SONIDO FX

On

JUGABILIDAD

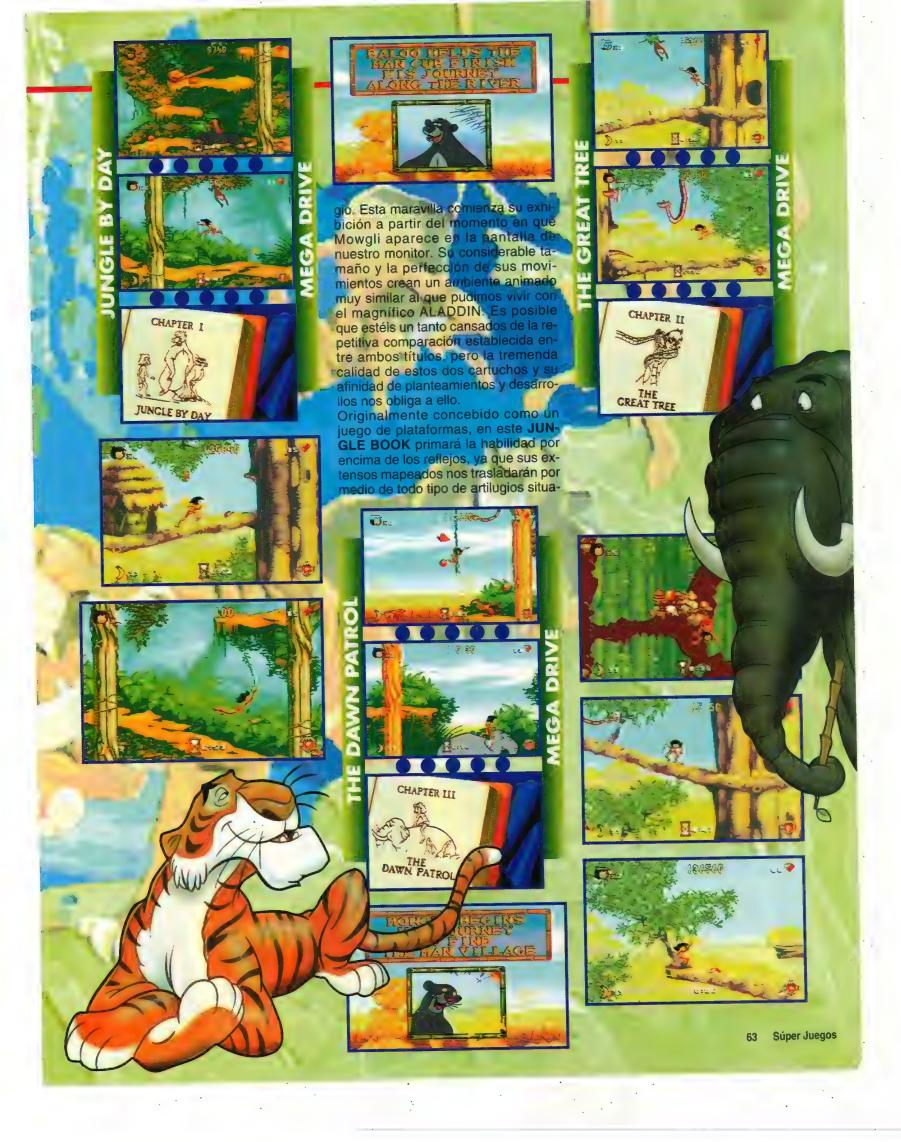
Todos y cada uno de los gólpes.

- Los *fatalities*, pese a quien pese.
- La alternativa de los babalities y de los friendship moves:
- Las digitalizaciones de los luchadores son perfectas.
- Las tremendas oríticas que seguramente va a recibir.

TOTAL 95

Todas las críticas de los detractores de la violencia en los videojuegos y la polémica que despertó el primer MOR-TAL KOMBAT parece que no han influido para nada en esta segunda entrega. Acclaim ha creado una auténtica maravilla de la técnica. LOS Enoctubre





JUNGLE BOOK





dos con toda la mala intención de este mundo. Así, deberemos saltar de liana en liana como el mismísimo Tarzán, saltar hasta cotas realmente altas con la colaboración inestimable del impulso que las ramas nos proporcionan, o ayudarnos de los habitantes de la selva en un vano intento por finalizar la aventura sin la necesidad de emplear el omnipresente y siempre bienvenido pokeador.

El juego, en sus dos versiones, cuenta con más de una decena de fases



Tanto en Super Nintendo como en Mega Drive exister diversos niveles de bonús a los que podremos acceder coglendo las quince g<mark>emas</mark> ecesarias e indispensables (Mega Drive), o bien buscando el lugar secreto donde se encuentra su entrada (Super Nintendo).













en las que nos veremos las caras con todos los secuaces de Shere Khan (incluida la simpática serpiente Kaa). Sólo echaremos en falta la ayuda de nuestro querido oso Baloo, especialista en desaparecer cuando los problemas acechan.

Cada uno de estos niveles cuenta con su correspondiente escenario. En ellos, se deja entrever la mano de unos artistas que han pretendido en todo momento simular a los grandes profesionales de **Disney**. Los resultados se pueden calificar de ártimas dos se pueden calificar de óptimos. En estas condiciones, recorrer la sel-





















JUNGLE BOOK

JUNGLE AL NIGHI

11600

þ









Jungle Book

START GAME

VIRGIN

(DISNEY SOFTWARE)

MEGAS: 16

JUGADORES: 1

VIDAS: 4 FASES: 11

CONTINUACIONES: NO

PASSWORDS: NO

GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS

MUSICA

CALIBA FV

SONIDO FX

JUGABILIDAD

- La banda sonora en general
- Los perfectos movimientos de Mowgli
- La extensión de sus mapeados.
- Los impresionantes gráficos de todo el juego.
- La dificultad resulta excesiva

TOTAL 93

Mejores gráficos, extensos mapeados y una jugabilidad mayor son las claves de una versión que pule todos los defectos de la entrega para *Mega Drive*. Una auténtica joya de la programación





va, visitar los distintos poblados o las áridas tierras gobernadas por Shere Khan se convertirá en un magnifico y placentero paseo. Virgin Games ha conseguido animar con su extraordinaria labor el aburrido mercado lúdico. Es difícil imaginar que otro título pueda superar la calidad atesorada por JUNGLE BOOK, pero siempre cabe otra sorpresa agradable. De ilusiones también se vive.

J.C.MAYERICK





VIRGIN (DISNEY SOFTWARE) MEGAS: 16 JUGADORES: 1

VIDAS: 4

FASES: 12 CONTINUACIONES: NO PASSWORDS: NO

GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS
MUSICA
SONIDO FX
JUGABILIDAD

SADIEIDAD 7

- El tema central de la banda sonora.
 La animación de
- Mowgli.
- La ajustada dificultad.
- La obligación de recoger un número determinado de gemas en cada nivel.
- Fases muy repetitivas.

TOTAL 90

El resultado final de esta entrega para los 16 bits de Sega demuestra que su programación se realizó mucho tiempo antes que la versión para Super Nintendo. Este cartucho destaca por su excepcional banda sonora.

MEGA DRIVE



PIERDAS

Seguramente, a todos os gustaría tener la oportunidad de disfrutar con un cartucho que contenga un esquema original y que rompa moldes derrochando humor a raudales. Pues bien, DYNAMITE HEADDY cumple estos requisitos a la perfección y su protagonista está dispuesto a hacerse con un puesto de honor entre las grandes estrellas de Sega.









Pese a no poseer la categoría de unos clásicos jefes de final de fase, los enemigos que encontraréis a lo largo de este juego son capaces de poner en apuros al más experto jugador. Su calidad técnica está fuera de toda duda. Un gran detalle de Treasure.



os responsables de este título son los integrantes de la compañía Treasure, cuyos inicios en este mundillo se remontan a la programación de juegos para Konami. Sin embargo, tuvimos que esperar hasta el año pasado para ver un producto firmado por esta casa, el formidable GUNSTAR HEROES. Después llegó MCDONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE que no alcanzó las cotas de calidad del primer cartucho. Ambos juegos de *Mega Drive* son un claro ejemplo de la espléndida capacidad creativa de estos profesionales, que han concebido un cartucho casi impecable en todos sus apartados para los 16 bits de Sega.

El protagonista de esta disparatada aventura es un simpático muñeco que













DWELLIA

En los momentos más complicados de esta aventura, un angelical personaje disfrazado de Cupido os indicará cual ha de ser el blanco de vuestros golpes para eliminar al odiado enemigo.



vive en el mundo de la farándula desde su nacimiento, y que ha crecido entre bastidores esperando impacien-temente que llegara el momento de su debut en los escenarios. Pero cuando por fin se acercaba el momento de la gala inaugural, todos sus planes parecen irse al traste porque una serie de villanos están dispuestos a arruinar todo el montaje. Serán ca-paces de recurrir hasta el secuestro de su amada para interferir en los primeros pasos de Headdy en los escenarios. Como consecuencia de tanto desaguisado, este pequeño sujeto se verá sumido en una persecución por el teatro a lo largo de ocho fases con sus correspondientes subniveles. En algunos tendréis que poner a prueba vuestra habilidad, y en otros evoca-réis el más puro estilo plataformero con scroll horizontal. Además, algu-











MULTICABEZAS

En determinadas zonas será imprescindible que Headdy consiga cambiar su cabeza, goipeando un icono destinado a ese fin. Así, obtendrá una cabezamartillo, una testa que dispara, una mayor amplitud de golpe y la posibilidad de reducir su tamaño, dependiendo de lo que necesite.











DYNAMITE HEADDY



Una lucha, que servirá de magnífico calentamiento, contra el más persistente de los enemigos de Headdy. Darie una buena paliza a este lamontable minino puede ser un inmejorable comienzo para esta aventura.





Debéis llegar al área de invitados a toda velocidad, evitando en todo momento caer de las plataformas móviles a la incandescente lava. Tenéis que intentar hacer pedazos el artilugio del gato que os mantiene atrapados.







nas fases transcurren con scroll vertical. Todo ello bajo un incomparable marco teatral, sazonado con una buena ración de situaciones comicas en las que Headdy se llevará la aclamación de un público incondicional.

Técnicamente es un cartucho formidable, plagado de suaves y rápidos scrolles de los decorados que están atornillados al fondo de la pantalla. Y es que todos los elementos de cada una de las fases reproducen fielmente el atrezzo de una representación teatral. De vez en cuando, os veréis sorprendidos por tramoyistas corriendo el telón o montando un decorado para una nueva escena, mientras que





Headdy se encuentra en el acto que tiene como fondo la cludad. En esta fase, tres puertas os conducirán directamente a sus correspondientes habitaciones para que el protagonista demuestre todas sus habilidades.





La acción transcurrirá

entre el escenario y los
bastidores, donde nuestro
amigo deberá hacer uso de
su cabeza como principal
arma. Mucho cuidado con
el objetivo de Babydoli, ya
que vosotros seréis el
blanco primordial.





Headdy está preparado para ascender a las alturas por una torre que el fastidioso gato está empeñado en hacer as. Lo mejor será que le aticels unos cuantos cabezazos para meterie el miedo en el cuerpo.





En este nivei es necesario ser un excelente saltador o alcanzar el tamaño de un guisante, porque esta fase se encuentra invadida por unos gigantescos misiles que no os darán tregua ni un instante. Menuda odisea os espera.







Headdy continúa su aventura. Las melodías, que ambientan el juego a la perfección, son buenísimas y, sin duda, uno de los apartados mejor cuidados, junto a las voces digitalizadas que animan a este héroe en los momentos más difíciles. Las animaciones, empezando por las del protagonista y terminando por las de los gigantescos sprites de algunos jefes finales, se encuentran entre lo mejorcito para los 16 bits de Sega. Rotaciones en 3D de algunos escenarios y un derroche impresionante de imaginación son cualidades innatas a este DYNAMITE HEADDY. No hay dos fases iguales, y todas requie-ren nuevas estrategias para poder sobrevivir en ellas. Los jefes finales constituyen el plato fuerte. En definitiva, un título que no parará de sorprendernos ni un solo instante. 🔌

R. DREAMER







Un pequeño descanso en un pequeno descanso en este paraíso antes de comenzar una terrible lucha contra una aberrante gelsha, que ha perdido los papeles por completo. Por lo menos, recibiréis la inestimable ayuda de Headdy.





Para empezar con fuerza, una fase con scroll vertical donde hay que evitar ser aplastados por grandes obstáculos. Desde este paraje se accederá a la sala ,donde aguarda Impaciente CRAWLE Pies para que os quiero.



DYNAMITE HEADDY

BULLIS



Emular la puntería de los mejores lanzadores de la NBA os permitirá ir obteniendo a lo largo del juego un número secreto, que os deparará una grata sorpresa al obtener los cuatro ansiados dígitos. ¡Enhorabuenal





duliant anatur



TREASURE ES UN TESORO

En este nuevo lanzamiento
encontraremos
reminiscencias de las
anteriores creaciones de
este sensacional grupo
japonés: el magnífico
GUNSTAR HEROES y
MCDONALD'S TREASURE
LAND ADVENTURE, de
excelente factura técnica
pero escasa jugabilidad.
Ambos títulos destacaron
por la originalidad de sus
planteamientes

MACHEURE LAND



CHEMIENS FINALES



La casa de programación
Treasure puede presumir de
haber dado vida a los jefes
finales más variados,
originales y divertidos.
DYNAMITE HEADDY no podía
ser una excepción, y aquí
tenéis una pequeña muestra.







SEGA

(TREASURE) MEGAS: 16

JUGADORES: 1

VIDAS: 3

FASES: 8

CONTINUACIONES: SI

PASSWORDS: NO

GRABAR PARTIDA: NO

GRÁFICOS

YV

MUSICA

9

SONIDO FX

90

JUGABILIDAD

Una música pocas veces oída en **Mega Drive**

Un uso impecable de la paleta cromática.

La originalidad de todo el cartucho

La variedad de fases

El control del protagonista

La ausencia total de passwords

TOTAL 92

Treasure vuelve a conseguir todo un acierto. El secreto de este cartucho radica en su originalidad, en su jugabilidad arrolladora, y en el marco teatral que rodea a esta nueva estrella de Sega.



La compania, Nintendo ha vuelto a sorprendemos con un juego que incorpora al Chip (3) de segunda generaciós), aportando una impressión, inter animación/por apoligonos en três dimensiones y anadiendo más velocidad a la acción. El juego incluye una velntena de circuitos, podras elegir entre cuatro coches de lo más aspectabulares y un atractivo modo de dos jugadores que, sin duda val a sec das de las opelos

nes mas interesantes de está nueva credición. Seguro que será terror de la carretera de los proximos mesesses quieres consegueno de estos 25 cartuchos para tu SNES, solo tienes que enviar cupon con todos tus datos (no se aceptarán lorocopias) antes a 30 de soptiembre a Ediciones Mensuales, (evista SUPERNIBEGO C/O Donell 12, 28009 Madrid, Indicando en el sobre Statit Race f

NOMBRE:

DOMICILIO: PROVINCIA: MODELO DE CONSOLA APELLIDOS: POBLACION:

TEL. ENEMIGO FINAL

SUPER NINTENDO







LOS REYES DEL RING



Capcom es así. Sin apenas tiempo para recuperarnos de la fantástica impresión provocada por SUPER STREET FIGHTER 2, la compañía nipona vuelve a la carga con otro espectacular juego de lucha ambientado en el wrestling.

ste deporte-espectáculo, aunque no cuenta con muchos practicantes sobre la lona, si ha tenido una importante representación en el mundo de las consolas. En *Super Nintendo*, de todos cuantos cruzaron

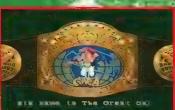
nuestra frontera, sólo hubo uno especialmente destacable por su calidad y por los personajes que participaban: WWF ROYAL RUMBLE.

Después de él, se produjo un pequeño vacío que ahora puede subsanar el nuevo lanzamiento de Capcom.

SLAM MASTERS (conocido como SATUR-DAY NIGHT SLAM MASTERS en Estados Unidos o BOM-BER MUSCLE en Japón) para SNES es una excelente conversión del famoso beat'em











SONIC FIST Profile:RUMORED TO BE RELATED TO A FAMOUS STREET FIGHTER.



flexander The Grater



up de recreativas que hizo furor entre los aficionados a la lucha por equipos. El espíritu del programa original ha si-do respetado casi con total fidelidad, aunque Capcom ha querido también dejar patente su sello magistral con un rediseño de los pesonajes. El responsable de este lavado de imagen ha sidoTetsuo Hara, uno de los más importantes y cotizados dibujantes de Mangas en Japón, autor entre otros de la célebre saga Hokuto No Ken, más conocida en Occidente como Fist Of The North Star (en España, El Puño de la Estrella del Norte). El resultado no puede ser más impresionante: rostros más agresivos y angu-losos, mayor sombreado y definición en las figuras, y un exquisito gusto por el detalle. Pese a lo beneficioso del cambio, algunos han querido ver en él una maniobra de Capcom para





















SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS

MINGLE FEVER



-KING RASTA-MONT

ALTURA: 6 pies y 6 pulgadas.
PESO: 331 libras,
DOMICILIO: Venice Beach, California.
ATAQUE FAVORITO: Dread Lock.
PERSONALIDAD: Un desengaño amoroso le hizo perder la confianza en el champú y desde entonces dice ser rasta. La gente dice otra cosa.

DELAD DEK DROP













HAGGAR

ALTURA: 6 pies y 7 pulgadas.
PESO: 309 libras.
DOMICILIO: New York (Estados Unidos).
ATAQUE FAVORITO:
Spinning Piledriver.
PERSONALIDAD: Este famoso luchador de wrestling actualmente se gana la vida como protagonista de populares videojuegos. Su hija es una las personas que más veces ha sido secuestrada en lo que va de siglo.



SUMMING PHEDRIVES



TIONIC FIST



BIFF SLAMKOVICH

ALTURA: 6 pies y 4 pulgadas.
PESO: 264 libras.
DOMICILIO: Kiev (Rusia).
ATAQUE FAVORITO: Head Rocker.
PERSONALIDAD: Con la Perestroika, este ruso se lanzó a la aventura dejando atrás un prometedor futuro como experto en lenguas muertas siberianas.

HEAD ROCKER







-THE SCORPION

ALTURA: 6 pies y 2 pulgadas.
PESO: 280 libras.
ATAQUE PREFERIDO: Slam Stand.
DOMICILIO: Desconocido.

PERSONALIDAD: Carece de estudios y sus modales son los de un Concejal de Distrito. Sin embargo, nadie es capaz de sobrevivir a su poderoso aguijón.

SLAM SIMBI



STAM SPULLI



ATOMIC DIVE



TALL SERVICES COMME



EL STINGRAY

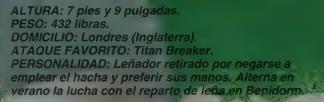
ALTURA: 5 pies y 6
pulgadas.
PESO: 163 libras.
DOMICILIO: Acapulco
(México).
ATAQUE PREFERIDO:
Jalapeno Comet.
PERSONALIDAD: Este
galán de culebrón extiende
sus interminables garras
sobre toda fémina
circundante sin importarle
peso, edad o condición.
Es amigo personal de
Espartaco Santoni y,
actualmente , luce su
palmito en la Costa del Sol.







TITANIC TIM WHATELASE.



EITAN BREAKER



TELLINAMA





SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS





THE GRE

ALTURA: 6 pies. PESO: 221 libras. DOMICILIO: Osaka ATAQUE FAVORITO: Neck Wrecker. PERSONALIDAD: Es el hijo predilecto de un gran empresario japonés del motor. Cambió su compleja profesión como enlace sindical en la factoría Suzuki de Linares por algo bastante menos peligroso como la lucha mericana.







atraer la atención del usuario japonés. En cualquier caso, esa política es completamente lícita y puede considerarse, además, como un modo de atender los gustos del cliente.

El tratamiento gráfico general está en la línea de los últimos éxitos de esta compañía, es decir, personajes de gran tamaño bien animados, colorido llamativo sin caer nunca en tonos chillones, y suave scroll de pantalla y luchadores. Teniendo en cuenta las características del juego (el escenario siempre es un ring), el entorno suele ser un tanto reiterativo cambiando sólo el color de la lona o algún pequeño detalle de ambiente. Otro aspecto especialmente cuidado es el sonoro. La selección de melodías es de lo más contundente y marchosa: abundante guitarra, ritmos cañeros y mucha, mucha batería. Acompañando a la música, toda una gama de potentes efectos sonoros con abundancia de digitalizaciones de voz y una excelente reproducción del bullicio de la grada.

En cuanto a los movimientos, cada luchador posee unos golpes específicos (que suelen coincidir con aquellos que entendemos por especiales), pero también existe un repertorio más amplio de llaves comunes al resto de luchadores. La famosa Silla Eléctrica, por ejemplo, es ejecutada por todos los contendientes aunque con pequeñas variaciones de estilo. También se pueden utilizar objetos como cubos, sillas, botellas y mesas esparcidos alrededor del cuadrilátero, o subirnos a los postes para incrustarnos en el rival. Los dos golpes del manual más efectivos se producen: uno, durante el transcurso de la pelea, y el otro pa-



ALTURA: 6 pies, e idéntico número de pulgadas. PESO: 359 libras. DOMICILIO: Vive en Kentucky

(Estados Unidos). ATAQUE FAVORITO: Patty

PERSONALIDAD: Pese a su ispecto terrorífico, en el mundo del ring se rumorea que tiene mucha pluma. Pese a estos comentarios, él calla y sigue con sus labores de punto.







ALTURA: 6 pies y 5 pulgadas. PESO: 410 libras.

DOMICILIO: Reside en
Hosevile (Canadá). ATAQUE PREFERIDO: Pancake Poison.

PERSONALIDAD: Es bastante conocido por sus salvajes comilonas y por sus constantes borracheras, que provocan en él un estado casi permanente de flatulencia descontrolada. Pese a su apariencia física, luce sus propios modelitos.









ra finalizarla. Realizarlos es, en general, bastante asequible ya que, frente a otros juegos del mismo género, en este caso sólo se emplean tres botones y el direccional.

Las modalidades se dividen en dos grupos básicos: Single Match y Team Battle Royal. El primer modo es el típico combate uno contra uno (contra la máquina o un segundo jugador), en el que tras seleccionar entre ocho luchadores diferentes nos enfrentaremos al resto de combatientes y con dos más, Scorpion y Jumbo Jack, para acceder a nuestra primera corona. Ya como campeones seremos retados por todos una y otra vez. La modalidad Team Battle Royal tiene la







GUNLOC THE SAME SAME

ALTURA: 6 pies y 4 pulgadas.

PESO: 276 libras.

DOMICILIO: Slam Town (Estados Unidos). ATAQUE FAVORITO: Sonic Fist..

PERSONALIDAD: Personaje pendenciero y lenguaraz, se inició en el mundo de la lucha gracias a sus 18 hermanos mayores con los que compartía habitación.





SATURDAY NIGHT SLAM MASTERS

La mayor diferencia de SLAM MASTERS frente a la versión de recreativa radica principalmente en los nuevos diseños de los personajes en esta entrega para Super Nintendo. Han sido elaborados por uno de los dibujantes de Mangas más prestigiosos de Japón, Tetsuo Hara, autor entre otros del famoso Hokuto No Ken (conocido en Occidente con el nombre de El Puño de la Estrella del Norte).









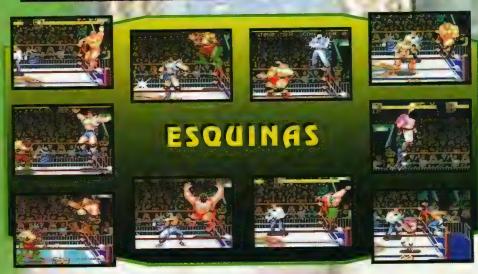






misma mecánica, pero los participantes son cuatro luchadores en dos equipos formados por nosotros o algunos componentes de la máquina. En el supuesto de participar cuatro jugadores simultáneos será imprescindible el uso del Multitap. Esta es la opción más divertida del cartucho y su interés se centra en su extraordinaria jugabilidad. En resumen, un nuevo acierto de Capcom que, por su calidad y jugabilidad, puede llegar a convencer a los más reacios a este deporte del ring.

DE LUCAR





CAPCOM **CAPCOM** 24 MEGAS JUGADORES: 1-4 VIDAS: 1 FASES: 9 CONTINUACIONES: INFINITAS **PASSWORDS: NO**

GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS MUSICA SONIDO FX JUGABILIDAD

- El nuevo diseño de los personajes.
- Su jugabilidad y espectacularidad.
- La modalidad para cuatro jugadores simultáneos.
- La música y los efectos sonoros.
- Las animaciones de los luchadores.
- Escenarios un tanto reiterativos.

Capcom vuelve a imprimir su sello inconfundible de calidad y jugabilidad en esta conversión de recreativa. No es STREET FIGHTER II, pero sí un depurado programa, Ideal para los amantes de la lucha por equipos o los interesados por el genuino sabor nipón.

UNA PESADILLA CON DOS MONSTRUOS DEL HUMOR





A LA VENTA EN SEPTIEMBRE

MEGA DRIVE

Como suele ocurrir con otras facetas de la vida, el mundo del videojuego nutre constantemente su inventario de segundas partes de títulos con cierto renombre. En esta ocasión, la secuela nos llega de la mano del Demonio de Tazmania.





ispuesto a arrollar y digerir todo lo que se cruce en su camino, Taz vuelve a la carga en una disparatada aventura llena de accidentes y contratiempos.

Los encargados de dar vida a la estrella de la Warner son un equipo de programación más bien desconocido: Headgames. Salvo algunos defectos de cierto peso, el trabajo de este grupo puede competir dignamente con los mejores del género. Sprites de gran tamaño, escenarios variados y de proporciones inmensas, gráficos ricos en detalles y en tonos, varios planos de scroll en pantalla, fases de desarrollo horizontal y vertical, efectos sonoros y melodías aceptables son algunas de las virtudes de los 16 megas de este jues go. Entre los errores más destacables, llaman la atención la ausencia



BESTIA AROA







TAZI





casi total de opciones (sólo controles), y la dificultad extrema de algunos subniveles, como el segundo de la fase 5 en el que no es extraño entrar en la más absoluta desesperación, amén de perder la totalidad de las vidas y las tres continuaciones.

El scroll del personaje es demasiado veloz y un tanto brúsco para las plataformas móviles y pequeñas, tan abundantes en casi todo el mapeado. Un efecto descontrolado que aumenta al emplear el típico forbellino de Taz, y que nos hará retroceder cada vez que impactemos con nuestros temibles enemigos.

En su conjunto, el desarrollo resulta variado con constantes cambios en la mecánica y en el ritmo de juego. La tentación de atacar obstáculos o enemigos con nuestro giro demoledor, y avanzar rápidamente hasta la salida, es una táctica sugerente pero de ne-

> E R

N A

E



















TAZ IN ESCAPE FROM MARS





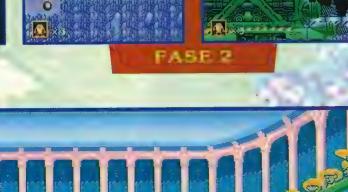


FASE



MOLEWORLD





FASE 3









PLANET X











TAZ IN ESCAPE FROM MARS Uno de los aspectos más logrados del jue-go son los jetes de final de fase. Tienen una presencia impecable y un tamaño estreme-cedor, algunos son un alarde de ingenio y originalidad. Para superarlos necesitare-mos muchísima habilidad, grandes reflejos y toda la imaginación del mundo.





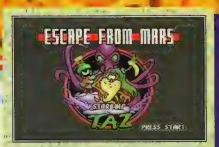




muchos elementos añaden unas pinceladas de color y humor propios de la Warner Bross. En cuanto al personaje central, el Demonio de Tazmania, los cambios han sido escasos. La gran novedad con respecto a la primera versión es una mutación provocada por pócimas o rayos que duplica, aumenta o disminuye ostensiblemente el cuerpo de Taz. La reducción de tamaño nos permite penetrar en los pasadizos más estrechos. Ade-

más, al crecer el protagonista se vuelve absolutamente invulnerable.

En resumidas cuentas, TAZ IN ES-CAPE FROMS MARS o TAZ 2 es un programa técnicamente completo, con una realización del personaje que supera con creces lo ya conocido en su anterior entrega. Los aficionados a los populares dibujos de la Warner y los incondicionales a este tipo de juegos no se sentirán en ningún momento defraudados. Estamos ante una



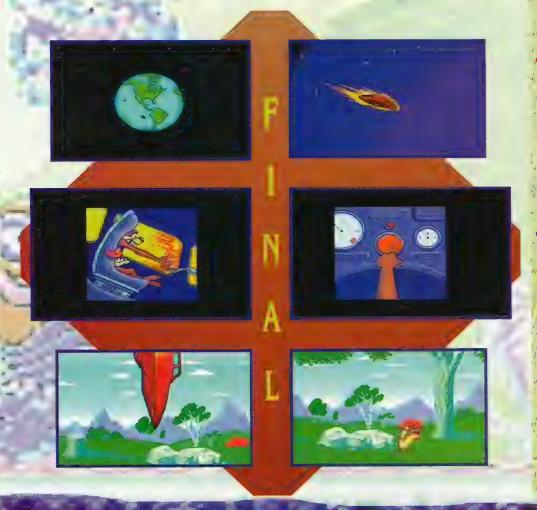
SEGA
HEADGAMES
MEGAS: 16
JUGADORES:1
VIDAS: 3
FASES: 6
CONTINUACIONES: 3
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS 90
MUSICA 84
SONIDO FX 82
JUGABILIDAD 86

- La diversidad en el desarrollo y en la mecánica de todas las fases
- La brillantez de los escenarios y de los enemigos finales.
- Los nuevos tamaños de Taz.
- El gran mapeado.
- La dificultad de ciertos niveles y la ausencia de copciones.

TOTAL 85

La segunda entrega del Demonio de Tazmania consigue emular a su antecesora en casi todo, pero se echa de menos algo de garra y algo más de chispa. Es un lanzamiento bueno, entretenido y bastante complicado que no llega a entusiasmar



MEGA DRIVE SUPER NINTENDO







FUITBOL DEFINITION



Todo un clásico de PC, Amiga y Atari ST llega a los 16 bits de Sega y Nintendo con la pretensión de disputar el liderazgo de los simuladores futbolísticos a SENSIBLE SOCCER. Sus magnificos gráficos y su impresionante jugabilidad constituyen todo un reclamo para los aficionados al deporte rey.









xisten pocos programas con tanta popularidad como la lograda por las dos primeras entregas de KICK OFF en sus diferentes versiones para PC, Amiga y Atari ST. Este hecho provoco la aparición de tres discos de aplicaciónes que permitían a los usuarios de KICK OFF 2 introducir una variada gama de opciones como estrategias, equipos o árbitros. Anco, tras el desembarco de Dino Dini (creador de la saga) en Virgin, mantuvo los derechos sobre el juego y lanzo SUPER KIC OFF, una fusión de los dos programas de ordenador, para Mega Drive y Super Nintendo. Sin embargo, el resultado constituyo todo un jarro de agua fria para los amantes de este deporte.

Este nuevo cartucho ha sido programado por Steve Screech, que ya participó en la realización de las versiones de ordenador y en la elaboración de KEVIN KEEGAN'S PLAYER MA-NAGER. Precisamente, el protagonista de este último título, antiguo capitán de la selección inglesa, ha cola-









KICK OFF 3



Es a mocalidad es eliminatorias a un sól partido 16 equipos se disputate el título

LIGA

le and salara ands nacionales se enfrentan ontre si para demostrar su regularidad



MUNDIAL

les grapes ; ambinados que ha ; rado su plaza para el Mundial USA'94, se dan cita en este juego



CHALLENGE

Una selección se enfrenta a diferentes equipos ficticios El objetivo es vencer a ÁNCO ALL STAR

dia achacar a todos los cartuchos al compararlos con FIFA INTERNATIO-NAL SOCCER. Entre sus aspectos más destacados hay que citar la rapi-dez, los remates espectaculares, las magnificas intervenciones de los porteros y la perfecta ejecución de los pases desde las bandas, gracias a unos cuidados gráficos y al suave scroll horizontal y vertical.

Junto a la perspectiva, el segundo aspecto característico de las primeras entregas es la imposibilidad de con-

JUGADAS PREDEFINIDAS

trolar el balón al efectuar cambios de dirección. Este elemento ha sido conservado, pero además se ha incorporado la posibilidad de mejorar el control con el objetivo de aumentar la jugabilidad. A este apartado contribuven sus tres niveles de velocidad La gran variedad de opciones consti-

tuye el tercer elemento relevante para los aficionados a las versiones de ordenador, especialmente si se tienen en cuenta los ya mencionados discos de aplicaciones. Como es lógico los 8 megas del cartucho no permiten tanto lujo de detalles, pero hay que felicitar a los programadores ya que han conseguido un juego donse sólo se nota la imposibilidad de dominar al portero manualmente. Dejando a un lado este descuido, destaca la alternativa de cambiar la actitud de los jugadores en



2 3 **4** 5 6

LESION



La nueva regla ha sido recogida con total exactitud, ya que cuando el portero atrapa el balón en el área pequeña el saque de la falta se ejecuta desde el borde de la misma.

> Para ejecutar los saques de esquina y las faltas, es posible optar por cinco jugadas predefinidas, cuya ejecución final depende de la decisión tomada por el propio futbolista.

CESION AL PORTERO





PENALTY



Las penas maximas ser reflejadas en la misma cerspectiva que el resto del juego. Es el único momento en el que el portero puedo controlarse manualments.





el campo con el objeto de que los jugadores pongan toda la carne en el asador para levantar un resultado negativo, o que se relajen para reservar fuerzas con vistas a futuros compromisos. Otro de los detalles destacados es la inclusión de las regla de cesión al portero. Los lanzamientos de esquina y los saques de golpes trancos preestablecidos constituyen un nuevo aliciente estratégico. La situación de los futbolistas, cuyos nombres son reales pero inmodificables, determina sus facultades específicas en función de su demarcación natural, y de las diferentes características como la visión de juego o la agilidad. Estos elementos junto con el cansancio, si se ha optado por el modo simulación, permiten alterar el estilo de juego de cualquiera de los combinados. Los partidos amistosos, una liga, una copa, el Mundial USA'94 y una competición contra equipos ficticios, patrocinados por **Anco**, completan un simulador donde rapidez, espectacularidad y jugabilidad se mezclan con absoluta perfección.

JAVIER ITURRIOZ

ESTILO DE JUEGO

Cada selvez lui mine su propio estilo de juego. Este setema ha sido establacidos en virtud de los consejos de tamoso futbolista inglés Kevin Keegali







IMAGINEER
(ANCO)
MEGAS: 8
JUGADORES:
VIDAS: 1
FASES: 4
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS 95
MUSICA 72
SONIDO FX 80
JUGABILIDAD 93

- Adaptación de cada equipo a su estilo real de juego.
- Sus gráficos son sensacionales.
- Su elevada jugabilidad.
- La norma de la cesión al portero.
- La imposibilidad de controlar al guardameta manualmente.

TOTAL 94

Por fin, un simulador futbolístico logra unir la jugabilidad del famoso SENSIBLE SOCCER con la espectacularidad de FIFA INTERNATIONAL SOCCER. Estamos indudablemente ante uno de los mayores éxitos del año y un punto de obligada referencia.

SUPER NINTENDO



Hos Tres Eaballeros









GHTS OF THE SUND engines la serie de swords and sorcery que Capcom mició con MAGIC SWORD y que continuó con el reciente KING OF DRAGONS. Este serie lanmzamiento es una con-

versión para Super Nintendo de la popular máquina recreativa.

Para introducirnos en la escena, se nalar que el cartucho comienza con una intro donde nos narran como un joven caballero, cumpliendo con los designios de la leyenda, extrajo la espada Excalibur de la piedra que la aprisionaba y se convirtió en el rey de Inglaterra. Entonces se enfrentá a mayor reto de su vida, restaurar la paz en el país. Como siempre que se encontraba en una situación delicada fue a pedir consejo a su mano derecha, el mago Merlín. Este tras consultar los astros, le explicó que la uni ca solución posible era encontrar el



LA ARMADURA



OBJETOS



BARRIL: Los barriles ocultan unos valiosos items.

JUEGO DE TE: Aumentan vuestra puntuación en experiencia.





COMIDA: Recupera vuestra consumida barra de energía.

BOLA DE CRISTAL. Eliminan a los enemigos en pantalla.





COFRE: Aumentan la puntuación de experiencia.

EL CABALLO: Este icono permitirá al rey Arturo montar a caballo.





LA ALDEA:

El pueblo ha sido quemado y aún quedan tropas enemigas. Su jefe Scorn os espera al final de la fase.



Santo Grial. Un camino largo y repieto de peligros espera al joven rey que por supuesto, no podía afrontar esta aventura en solitario y ha pedido ayuda a sus dos caballeros más fieles. Sir Lancelot y Sir Percival. Llegados a este punto, vosotros sois los auténticos protagonistas del juego. Podéis elegir entre tres personajes que al principio tendrán una determinada puntuación en poder de ataque, de fensa y velocidad. En cada fase encontrareis cofres y otros items que irán incrementando dicha puntuación hasta conseguir que vuestro persona je lleve una armadura completa. Artihur tambien puede aumentar al doble la contundencia de sus golpes, siempre y cuando encuentre el ítem que le permita montar en su caballo.

El desarrollo del juego es el caractenístico de todos los beat'em up de scroll horizontal. Al igual que ocurría con su predecesor, KING OF DRA-



BARRICADA



PERSONAJES



ARTHUR:

Tras conseguir la espada Excalibur y convertirse en rey, parte en busca del Santo Grial.

LANCELOT



LANCELOT:

Un buen caballero muy diestro con la espada y de una rapidez envidiable en el combate.

PERCIVAL



PERCIVAL:

La fuerza de sus músculos le confirman como uno de los caballeros más temibles.

KNIGHTS OF THE ROUND



EL CASTILLO:

Arthur puede encontrar en este enclave un equino que elevará su poder de ataque al doble.





EL BOSQUE:

Allí se ocultan cierto número de barriles, guardados por soldados que venderán cara su derrota.













JEFES FINALES:

Mucha paciencia y una buena estrategia os permitirán dejar en el camino a los adversarios más persistentes. Para los tres últimos jefes guardad unos cuantos créditos, ya que con apenas tres toques os eliminan una vida.















El devenir del evento se ha visto trastornado por la llegada de Phantom y sus secuaces.



GONS, se ha cuidado bastante la vuliedad de contrincantes a lo largo del cartucho, consiguiendo excelentes resultados en el aspecto y en la animación de los jefes finales. Una de las notas positivas de este título reside en el mayor tamaño de los personajos. También se les ha dotado de unos movimientos más fluidos, dando an mayor realismo a los combates los parajes en los que transcurre la acción no se han descuidado, y es que una aventura mística como



KNIGHTS OF THE ROUND no podia tener mejor marco que poderosas fortalezas y brumosas montañas de fondio. Sus degradados son vistosos aunque sin alcanzar la calidad de otros cartuchos de Capcom para Super Nintendo. Además, para completar un juego homogéneo, nos encontramos con unas melodías musicales que recrean el ambiente medieval de una forma bastante creíble.

R. DREAMER

LA EXPEDICION:

Siguiendo el curso del río, encontraréis el campamento de Balbars para enfrentaros con él.



TALL HON

LA GUARIDA:

Este es el castillo donde se encuentra el Santo Grial, guardado por las bestias del averno.







CAPCOM (CAPCOM) MEGAS: 12 JUGADORES: 1-2 VIDAS: 2 FASES: 7

FASES: 7
CONTINUACIONES: 9
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS 87
MUSICA 89
SONIDO FX 88
JUGABILIDAD 91

- Los personajes son grandes.
- Las melodías encajan a la perfección con el juego.
- El magnífico uso de la paleta cromática.
- Los escenarios son antológicos.
- La suavidad del scroll.
- Ef número-de vidas.

TOTAL 90

La compañía Capcom
parece haber encontrado un
gran filón en el género de
los beat'em up de carácter
místico. KNIGHTS OF THE
ROUND es el último título de
la serie, y con toda seguridad
será recibido con los brazos
abiertos por los aficionados.

SUPER NINTENDO







DRAGONS

de títulos de lucha centredos en las artes marciales, ya que nos traslada a un municipal en el que la magia y la destreza con la centre de construcción en el desenlace de todos los santisates.



a compañía Capcom, que nos tiene acostumbrados a la prentación de excelentes creaciones como las excepciona-AN-X y juegos de la ADDIN nos sorprende n una formidable conversión de una de sus coip KING OF DRA GONS. Se trata de beat'em up a más puro estilo de GOLDEN AX o, por ceñirros al ex-GOLDEN AX de Caprom, de MAtenso catálo GIC SWORL que fue el primer título con el que esta casa japonesa s aventuró en el género de swords and sorcery. La aventura gira en torno a cinco extraordinarios combatientes, dignos de las crónicas de Tolkien, que vagan por el mundo luchando contra los seres más mezquinos y desalmados con la intención de restablecer la paz allá donde se les necesite. Esta vez sus servicios han sido requeridos por el rey de Malus, que a instancias de su mago ha sabido de las hazañas de este glorioso quinteto, Su misión consistirá en encontrar la guarida de un temible dragón rojo, Gildiss, que tiene aterrorizada a la población destruyendo todo lo que encuentra a su paso con bocanadas de





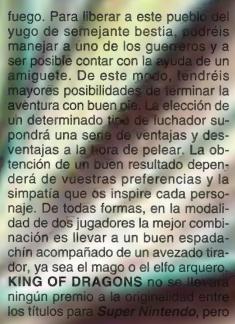


























Para que dos jugadores puedan elegir el mismo personaje, ejecutad la siguiente secuencia, mientras el logotipo de Capcom permanezca en pantalla: ABAJO, R, ARRIBA, L, Y, B, X y A. Si la pantalla de presentación ha adquirido un color azul, eltruco habrá funcionado. Ahora, va tenéis vuestro compañero gemelo.



KING OF DRAGONS

THE CLERIC



Su potencia en el combate es indiscutible. Muy pocos son capaces de manejar la impresionante maza con la que firma la victoria en cada uno de sus combates.



FASE 11





Un luchador increíble, no en vano ha dedicado casi toda su vida al aprendizaje de las artes de la guerra. Su destreza con la espada la harán muy valioso come compriera.

KING OF DRAGONS



Es conocido como el rey de los dragones, aunque su verdadero nombre es Gildiss. Los habitantes de Malus han depositado todas sus confianzas en vosotros para que evitéis que su sombra vuelva a surcar los campos causando el terror. Las peleas con esta bestia echarán humo.



FASE 12



FASE 13



FASE 14









SFERAS MAULEAS

MAG1C CRESTAL

* ENEMIES WITH A HETEOR STORM.

THUMBER STRIKES THE DIDLY.

FIRE-HALL

FROC

FROC

TURNS THE ENERY INTO FROM

C TIME

THE DIDLY INTO JUNET

THE WIZARD



Sabio y valiente, está dispuesto a entrar en combate con las fuerzas del mai. Valiéndose de sus poderes, no será necesario que luche cuerpo a cuerpo contra sus adversarios.



THE DWARF



Les apariencias engañan, porque este pequeño individuo compensa su escasa estatura con una terrible ferocidad que hará temblar a más de un cíclope. Es pequeñito, pero matón.

ME FIF



Su especialidad es el arco, ya que derriba enemigos a distancia. Es sin duda un buen acompañante, aunque en solitario no resulte precisamente un gran luchador.





puede presumir de ser un producto bien acabado, donde cada elemento cumple su cometido a la perfeccio Los grafistas nos han preparado un buen número de parajes de ensueño plenos de colorido, escenarios dignos de épicas hazañas que se desplazan suavemente por la pantalla gracias a un impecable doble scroll. Además, han creado un buen número de enemigos diferentes que irán aparecien-do en las nuevas fases, lo que constituye otro aliciente a la hora de ir avanzando hacia nuevos niveles. El apartado musical es uno de los más sobresalientes del cartucho con unas melodías formidables. Dentro de los aspectos negativos, resulta un poco decepcionante el tamaño de los personajes. Su gama de golpes es sencilla y para mantener la tradición cada uno tiene su magia, lo qui perder una peque energía. La longit que comprende KING OF DRAGONS se queda corta a pesar de que la jugabilidad se ha ajustado para que le saquéis el máximo partido antes de llegar a la guarida del dragón. 🔥

R. DREAMER





DATE OF LINE LOSS LINE

CAPCOM
(CAPCOM)
MEGAS: 16
JUGADORES: 1-2
VIDAS: 4
FASES: 16
CONTINUACIONES: 2
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS 85
MUSICA 89
SONIDO FX 88
JUGABILIDAD 90

- La variada gama de enemigos.
- Las melodías que ambientan el juego.
- Los jefes finales,
- Los abundantes items.
- Las fases son cortas.
- El pequeño tamaño de tos personajes.

TOTAL 89

La compañía/japonesa Capcom nos ofrece un juego divertido para la consola Super Nintendo, con unos sorprendentes jefes finales y una variada gama de secuaces que contribuyen a que el juego no resulte repetitivo en ningún momento. Sin embargo, no hace honor a sus 16 megas.

SUPER NINTENDO



NAMCO (Namco)		
JUGADORES: 2	1 1	Mh
FASES: 201	7	
PASSWORDS: SI GRA	ABAR PAR	TIDA: NO





El nuevo lanzamiento de Namco conjuga perfectamente todos los elementos de dos máquinas recreativas clásicas, PACMAN y el famoso TETRIS. No te comas el coco. Si quieres pasar un buen rato, PAC ATTACK es una magnífica opción.

MENUS FANTASMAS

MODO NORMAL













n extraño cortocircuito ha provocado la fusión de dos máquinas recreativas. Los bloques caen súbitamente, los fantas mas deambulan a sus anchas, y el protagonista de este cartucho tiene un hambre de mil demonios. Despues de PACMAN, PACMAN JR, MS PACMAN, PACLAND y PACMANIA, Namco ataca de nuevo con su mascota oficial.

Este personaje tue el protagonista de una de las máquinas recreativas más famosas de la historia (primera en tener una serie televisiva), que recibio importantes críticas por el extrano brillo de sus sprites (por aquel entonces llamados dibujos)

PAC ATTACK tiene un desarrollo sencillo, ya que debemos utilizar los bloques que caen por la pantalla para cubrir los nuecos en nuestra intención de completar las distintas líneas. Sin embargo, este cartucho cuenta también con una legión de fantasmas dispuestos a incordiar a toda costa a los protagonistas. Estos sujetos sólo podrán ser eliminados por Pacman y por el Hada

Este título tiene tres modos de juego distintos: normal, semejante al TE-TRIS porque subiremos de nivel a medida que eliminemos fantasmas y





MODO VERSUS











bloques; versus, es la clásica modalidad de dos jugadores; y puzzle, aquipara cumplir nuestro objetivo deberemos eliminar a todos los enemigos pero con un número reducido de fuerzas.

PAC ATTACK es técnicamente correcto. Sus gráficos son sencillos (aunque los juegos de este lipo no requieren demasiada espectacularidad en este apartado), y sus melodias son ciertamente agradables. Sin duda, es una gran opción para pasar un buen rato y alejarnos de otros juegos de acción más desbordante.

THE PUNISHER



-/·:

Este loable intento de Namco de resucitar a Pacman resulta divertido al principio, pero monótono después. PAC ATTACK es un título divertidoque no pasará a la historia.



GRAFICOS

75

MUSICA

73

SONIDO FX

70

JUGABILIDAD

83

SUPER NINTENDO





ESA COSA OSA Y VISCOSA





Desde un lejano y alocado mundo, un extraño y chicloso ser que podría pasar por el primo segundo de Barbapapa, intenta restablecer la paz de su mundo y poner las cosas en su sitio...











omando como base la famosa serie de La Familia Barbapapá, y utilizando algunas de las ideas del célebre juego de N.E.S. A BOY AND HIS BLOB, Probe Software (equipo de programación creador de juegos tan dispares como MORTAL KOMBAT, ALIEN 3 o THE HULK) ha ideado un cartucho de plataformas divertido, bastante original y con un número muy elevado de fases.

Todo el juego gira en torno a las peculiares habilidades del protagonista, que es capaz de transformarse en las cosas más extrañas e inverosímiles con tal de superar un problema. Estas singulares metamorfosis van desde un submarino o un globo hasta un martillo o una botella de vino.

THE CULT COURTS





Esta característica, y el hecho de que cada transformación de nuestro protagonista sirva para una cosa distinta, hacen que el desarrollo de este juego sea inédito dentro del mundo de los videojuegos en general, y en particular en el género de las plataformas.

Nuestro objetivo en cada una de las fases sera recuperar las piezas de un puzzle, y una vez juntadas podremos luchar contra el enemigo de final de fase.

Estas piezas se encuentran dispersas por los lugares más dispares, y nos será necesaria toda nuestra habilidad e inteligencia para dar con algunas de ellas.

Aunque gráficamente no llega a los niveles acostumbrados en las últimas producciones para Super Nintendo,









el juego va mejorando espectacularmente en las últimas fases, volviéndose cada vez más divertido. Un juego sorprendente recomendable para los que busquen dosas nuevas.

THE PUNISHER



SUPER NINTENDO

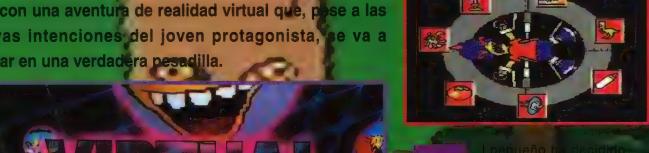






RIUBLIZAT

El terrible Bart Simpson regresa de nuevo a los 15 bits de Nintendo con una aventura de realidad virtual que, pese a las inofensivas intenciones del joven protagonista, se va a transformar en una verdadera pesadilla.







en una auténtica dis ñía Acclaim vuelve al Staque por enésima vez con on cartu ho que tiene como princial estrella a Bart Simpson. VIRTUAL BART es ante todo un juego variado y, co de la máquina, se han in fases bastante de slavazad El joven Bart sere por un bebé, motorista, dinosau la excusa luido unas que otra cosa mál

La finalidad del juego es a tas fases por completo p nuestro amigo pueda libe siniestro artilugio mecánio las etapas, y a modo de in recerán el resto de perso serie ataviados con dive mentas. De este modo, c ordio, apalajes de la sas vestintemplare-















mos a locos los miembros de la famosa tamilis en plena merienda jurásica,
sortearemos los porrazos de Homer
Cresca, fre y los latigazos de Homer
sen Hun, ev laremos los lanzamientos
infractivas de Lisa y Maggie, o iripediremos que el payaso Krusty nos
centres en rico y crujiente bacon.
Este cartucho se divide en seis subjuegos bastante simples: Jurassic
Bart es un nivel de plataformas donde
el protagonista se transforma en un
velociraptor idéntico, pero bastante
peor, al contemplado en la versión de
JURASSIC PARK para Mega Drive.
En Aquatic Bart, el joven intentará encontrar la salida a través de un larguísimo tobogán. Baby Bart es una extraña fase en la que es necesario
atravesar un bosque dando grandes

saltos mertales. En Nuclear Bart, el protagónista llevará una moto por intrincadas carreteras. Pig Bart nos mostrará al simpático niño transformado, por obra y gracia de Krusty, en un orondo cerdo y, por último, en la fase de Tomato Bart el primigénito de la familia Simpson se liará a tomatazo limpio con todo el mundo.

rimpio con todo el mundo.

Contrastando con el resto de cartuchos de la saga, el sonido y las músicas están ri uy bien realizadas. Destacan las voces digitalizadas y las melodías de Jurassic Bart, en la que retumban los tambores por doquier. Pese a todo la variedad de fases no logra subsanar los errores de peso observados en este juego.















TOTAL



Aprovechando la moda de la realidad virtual. Acciaim lanza un nuevo juego protagonizado por Bart. Desgraciadamente, la calidad brilla por su ausencia.



GRAFICOS

82 MUSICA 8

SONIDO FX

72

JUGABILIDAD

68



ARMA METAL

Este nuevo lanzamiento sigue las mismas pautas marcadas por THUNDERHAWK, el anterior juego de la compañía Core para Mega CD. BATTLECORPS es un arcade de disparo en 3D, donde deberéis destruir diversos objetivos para culminar una complicada y arriesgada misión. Todo un reto a vuestra habilidad.



BATTLECORPS

arcade

n un futuro no muy lejano, en otra dimensión desconocida, un extraño enemigo acecha en las profundidades del espacio, escondido en la cara oculta de Raticulín. Este siniestro adversario está dispuesto a devastar sin ninguna compasión la galaxia de Ganímedes. Sólo existe una salida a este grave conflicto espacial: la Congregación de Planetas Tercermundistas debe intervenir a la mayor brevedad posible.

Tres pilotos de élite, a bordo de la nave multianfibia Anchercherán 4, constituyen la única salvación de estas indefensas gentes. Su principal misión será llegar hasta el núcleo mismo de la base enemiga, y volar en pedazos el cerebro cibernético que controla absolutamente todos los movimientos de este enclave.

Después de dejarnos realmente mar ravillados a todos con el sensacional THUNDERHAWK, la compañía Core Design vuelve a la carga con otro alucinante arcade. Este grupo pretende demostrarnos con pruebas palpables el significado y el valor de la frase "algún día todos los juegos para Mega CD se fabricarán así". Y



















este nuevo lanzamiento representa la mejor muestra de esta afirmación.

BATTLECORPS cuenta con doce fases distintas que transcurren en distintos escenarios como el espacio exterior, las inmensas profundidades

exterior, las inmensas profundidades marinas, las altas cumbres heladas, los interminables subter aneos y las ardientes zonas volcár cas.

Para la realización de los gráficos se han utilizado sprites renderizados, es decir, generados por ordenadores de alto nivel (tipo Silicon Graphics). El scaling de los fondos es de lo más impresionante que hemos visto en Mega CD. Su extraordinaria calidad nos trae a la memoria algún juego de 3DO. Además, este compacto se en-3DO. Además, este compacto se en-

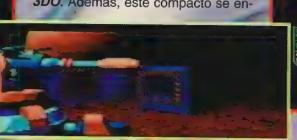


















cuentra traducido al castellano (espagnol según Core), lo que facilitará bastante vuestro cometido.

bastante vuestro cometido.

Vuestra nave está equipada con las más variadas armas, desde demoledores misiles hasta sofisticados sistemas de granadas. Su movilidad es total pues, a parte de adaptarse a todos los ambientes, lleva un mecanismo de rotación de noventa grados en la cabina, que te permitirá dispa en la cabina, que te permitirá dispaen la cabina, que te permitira disparar a los enemigos que estén situados por encima de tu cabeza. Por si esto fuera poco, cuenta con diez velocidades distintas (cinco normales y cinco hacia atrás).

Pero todas estas ventajas no van a ser nada en comparación con el sofisticado y mortífero armamento ene-

















migo, que unido a las dificultades del terreno, hacen de esta aventura un autentico calvario.

Precisamente, las dificultades del terreno hacen el juego aún más atractivo. Por ejemplo, acelerar excesivamente la riave en las fases de hielo hará que resbaleis en el suelo. En las fases volcánicas, la proximidad a la lava provocará una sobrecarga en los sistemas y la pérdida de control. Un último detalle a cestecar, la banda sonora al más puro estilo funky-jazz merece el calificativo de soberbia. Si te gustan las emociones fuertes, este es tu juego.

THE PUNISHER





CORE DESIGN
(CORE DESIGN)
MEGAS: CD ROM
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 12
CONTINUACIONES: INFINITAS
PASSWORDS: NO
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS 94
MUSICA 92
SONIDO FX 90
JUGABILIDAD 90

- Los impresionantes gráficos de los enemigos.
 - La interactividad con los escenarios.
 - Todos los aspectos técnicos.
 - Su traducción al castellano.
 - La musica es simplemente genial.

TOTAL 92

BATTLECORPS es uno de los mejores ejemplos de como deberían ser todos los juegos para *Mega CD*: rápido, variado, genial, Impecable y atractivo. Esperamos con impaciencia las futuras producciones de Core.



REBEL ASSAULT arcade

Casi un año después del lanzamiento de la primera versión de este maravilloso clásico de Lucas Arts, aparece por fin la correspondinte adaptación para lega CD. La comparación entre ambas version satisfactoria, salvando las lógicas diferencias entre las posibilidades de uno y otro soporte.





I mundo de los videojuegos Latraviesa un momento crítico en el que la irrupción del so-porte *CD* está contaminando de for-ma peligrosa el panorama internacional. Empeñados en explotar la espectaculares posibilidades de este invento, las compañías olvidan otros aspectos como la jugabilidad de sus productos que, pese a lo que muchos digan, seguira siendo el princi-pal pilar de todo aquel programa que pretenda catapultarse hacia la fama Lucas Arts ha decidido montarse en el carro de dicha moda, utilizando para tal fin la imagen de la serie sobre la que hace casi una veintena de años comenzó a cimentarse el Imperio que hoy dirige George Lucas.

REBEL ASSAULT sitúa su acción en los capítulos cuarto y quinto de la saga (LA GUERRA DE LAS GALA-XIAS Y EL IMPERIO CONTRAATA-CA), invitándonos a introducirnos en la piel de uno de los bravos luchadores rebeldes que tratan de acabar con Darth Vader. Once niveles esperan con impactencia nuestra llegada













La princesa Leia ha depositado los planos de la estrella de la muerte en el interior de R2D2. Darth Vader ha lanzado sondas para conseguir la ansiada información.

MUERTES

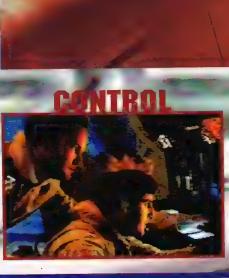


Al igual que en juegos como DRA-GON'S LAIR, cada vez que nuestro caza sea derribado o cada vez que perdamos una vida, una animación amenizará el fatal momento.

ESCENAS



Cada nivel nos será presentado con la ayuda del Full Motion Video. Mezcla de imágenes renderizadas y originales de la película serán una buena intorucción a las misiones.



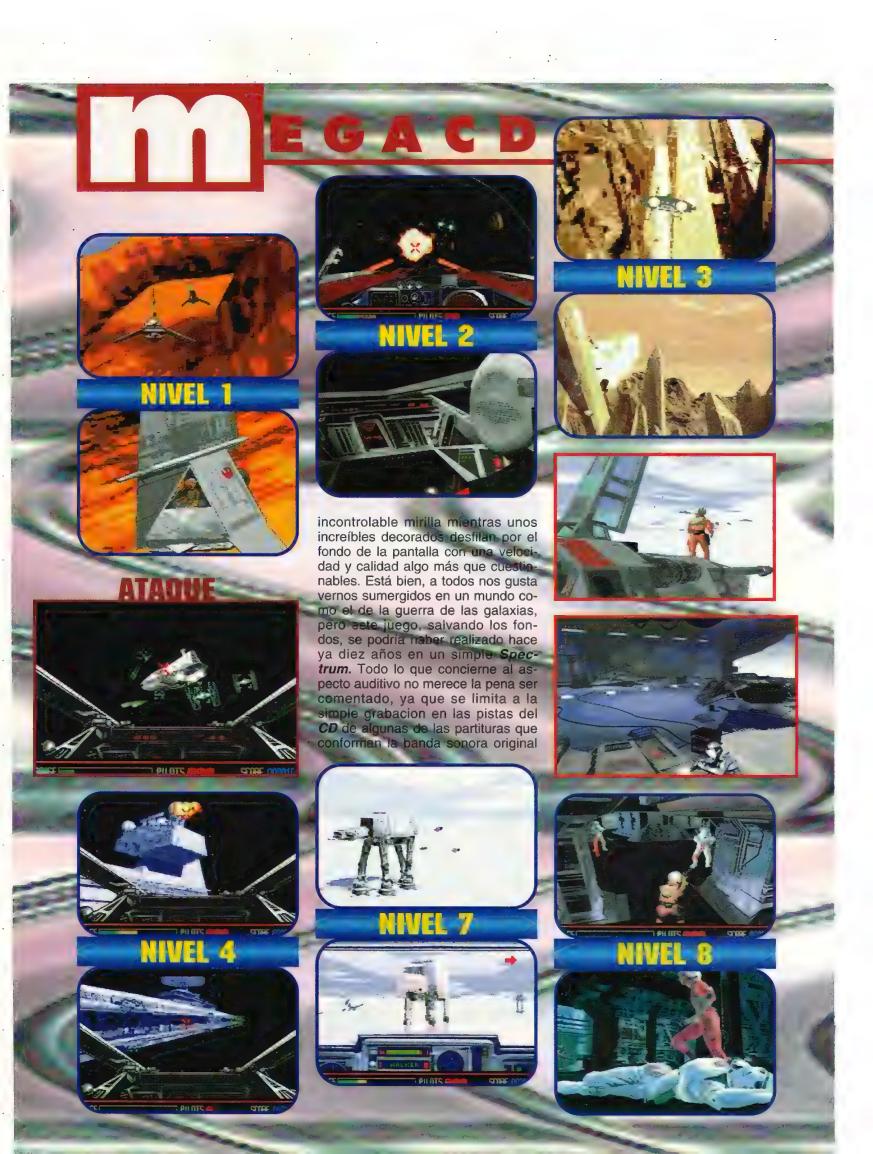
entre unos decorados informáticos impresionantes. Vuelos con nuestro X-Wing, pasillos llenos de soldad imperiales, gigantescos AT-AT Walkers y un tranquilo paseo por las inmediaciones de la estrella de la muerte son algunas de las sorpresas que nos deparará este magnífico CD. Pese a todo, este título defraudará a más de uno. ¿Los motivos? Bien, puede que a alguno de vesotros os resulte divertido el mover una

















de la saga. Todo lo dicho no hace más que refrendar lo que en un principio veniamos comentando: la falta de originalidad de las compañías a la hera de desarrollar sus productos para *Mega CD*. Lo que no nos esperábamos era que Lucas Arts se limitase a crear una simple adaptación de un título que, ya desde su primera version para *PC* recipió importantes críticas.

En fin, no merece la pena chondar más en la problemática. Sólo nos queda esperar que pase tan terrible moda y que los equipos de desarrollo se fijen un poquito más en gente tan genial como Core Design. Estos diseñadores, ademas de crear programas originales, utilizan tecnicae tan espectaculares como el scaling que brinda el Mega CD de Sega. Por desgracia, ser poco original siempre ha proporcinado muchos más beneficios.

J.C. MAYERICK











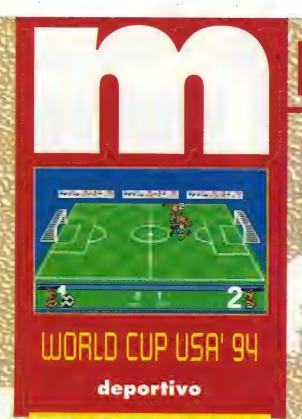
JVC
(LUCAS ARTS)
MEGAS: CD
JUGADORES: 1
VIDAS: 3
FASES: 11
CONTINUACIONES: NO
PASSWORDS: SI
GRABAR PARTIDA: NO

GRAFICOS 88
MUSICA 93
SONIDO FX 86
JUGABILIDAD 76

- Al fin y al cabo, es una nueva entrega de esta popular saga.
- La música del genial John Williams
- La útilización del Full Motion Video
- La escasa jugabilidad de este título:
- Una excesiva dificultad, que no viene a cuento.

10TAL 8 1

Si había algún título de Lucas Arts que no deseaba ver en *Mega CD*, ese era REBEL ASSAULT. Se podían dedicar a versionar para este soporte algunas de sus mejores aventuras gráficas. Es un consejo.



EGACD WORLD CUPUSA'94

LA MEJOR RESPUESTA FUTBOLISTICA

La compañía U.S. Gold es la responsable del tercer simulador futbolístico para Mega CD. WORLD CUP USA 94, basado en el Mundial de Estados Unidos, ofrece una curiosa e inédita opción de preguntas y respuestas como principal novedad con respecto a anteriores versiones de este mismo programa.

ORLD CUP USA' 94 salió al mercado español poco antes del Mundial de Estados Unidos. Desde entonces han aparecido versiones para Mega Drive, Master System, Game Gear, Super Nintendo y Game Boy. Por lo tanto, tras esta entrega, sólo falta el cartucho para NES. Con respecto a sus antecesores, y más concretamente tomando como referencia el programa de Mega Drive, la principal novedad es la inclusión de un trivial con preguntas referentes a las diferentes ediciones del Campeonato del Mundo de fútbol. Por lo que respecta a la intro, uno de los aspectos más destacados en los lanzamientos para Mega CD, hay que señalar que sorprendentemente los programadores no han creado nada especial. Para compensar esta carencia, aparece una opción en la que se pueden contemplar unas impresionantes imágenes de los nueve estadios en los que se celebró el Mundial. El sonido tampoco se ha mejorado,









trivial en el que el tablero es un campo de fúlbol dividido en casillas. Al responder acertadamente a las preguntas formuladas, se avanza en el cometido de llegar hasta la línea de fondo del campo contrario. En ese momento se consigue un gol, logrando la victoria el que antes marque dos tantos.





pero durante la presentación se oye una melodía del grupo alemán Scorpjons, mientras Striker realiza malabarismos con el balón. También hay que destacar los nuevos editores de jugadores y de uniformes, así como la posibilidad de elegir cuatro jugadas especiales entre las veinticuatro disponibles. Por lo demás, el juego recoge una gran variedad de opciones, y la misma perspectiva aérea que caracterizó a las anteriores entregas. Sin embargo, se aprecian importantes fallos de programación durante el transcurso de los partidos (como balones en tierra de nadie), que reducen considerablemente la

JAVIER ITURRIOZ



ESTADIOS



EDITORES

jugabilidad observada en el cartu-

cho para Mega Drive, ya de por si

inferior al de Super Nintendo.



Otra novedad son los editores de jugadores y uniformes, aunque esté último se incluía parcialmente en la versión para Mega Drive.

WorldCup 94"

All Programming, Graphics and Music by

Additional Music by Scorpions

U.S.GOLD (TIERTEX) **MEGAS: CD ROM** JUGADORES: 1 o 2 VIDAS: 1

FASES: 3 **CONTINUACIONES: NO PASSWORDS: SI GRABAR PARTIDA: NO**

GRAFICOS MUSICA **SONIDO FX**

- El trivial como reto para los aficionados al futbol.
- El editor de jugadores.
- Impresionantes imágenes de los diferentes estadios.
- Pocos efectos de sonido para ser un juego de Mega CD.
- Fallos de programación en el desarrollo de los partidos.

Aunque aparecen algunas innovaciones interesantes; la jugabilidad de los partidos ha quedado reducida con respecto a la versión para Mega Drive. Si esta entrega llega a ser recordada por algo, será gracias a la opción del trivial.





HONGO JUMP













os inseparables Astérix y Obélix vuelven a la carga con una excelente conversión para *Master System* y para Game Gear del cartucho del mismo título, que apareció en *Mega Drive* durante el mes de Noviembre del pasado año.

Al igual que sucedió en la entrega para los 16 bits, nos encontramos ante un arcade de plataformas de los más jugables del mercado. El pequeño galo y su gigantón amigo deberán acudir hasta las mismísimas puertas de la capital del Imperio Romano para combatir en la arena del circo contra un terrible oso. Al final, todo terminará en una de las habituales comilonas a la luz de la hoguera. Para conseguir su objetivo será necesario recorrer un largo trayecto a través de bosques, cavernas, campamentos romanos, galeras y bajeles piratas donde encontrarán una legión de enemigos dispuestos a amargarles el viaje. Para disminuir los riesgos de la misión el druida Panorámix ha dispuesto una buena canti-









Al igual que en la versión para Mega Drive, los jefes de final de fase suponen uno de los mejores ingredientes de este formidable cartucho. Las estrategias para derrotarlos varían de uno a otro, consiguiendo una jugabilidad realmente increible.



dad de pociones por el camino que permitirán a Astérix volar, camuflarse, disparar o crear nubes como plataformas, siendo imprescindibles para concluir la mayoría de los niveles. Obélix, como no puede tomar la poción mágica, tan sólo cuenta con su fuerza bruta que será de gran utilidad cada vez que encontréis un obstáculo de peso en esta apasionante aventura.

Las pociones no serán los únicos items que os servirán de ayuda. Las cinco fases que comprende el juego, divididas a su vez en 6 subniveles, esconden vidas extra, energéticas raciones de pollo, copas que repondrán totalmente la vida, monedas

que os darán puntos y las hoces que os proporcionarán inmunidad.

Como cualquier juego de plataformas que se precie, también hay trampillas y accesos cerrados para los que habrá que buscar el correspondiente botoncito que os permitirá continuar hasta el final del nivel. Cada vez que lleguéis al sexto subnivel de una fase os enfrentaréis a un jefe de final de fase, sin duda uno de los aspectos más sobresalientes de esta creación y que se ha mantenido fiel a la versión original. Sólo una excepción. En la cuarta fase, el monstruo marino ha sido sustituido por un pirata enfurecido que os intentará golpear en la cubierta de su navío.

















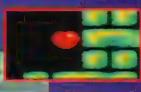












Estos objetos sólo podrá usarlos Astérix, Entre los más importantes se encuentran las pociones que le permitirán volar, camutlarse, disparar y formar nubes para acceder a lugares inaccesibles. Los pollos recuperan parte de la energía, las copas toda y los botones permiten abrir compuertas cerradas.











dad, dejando en un segundo plano algunos aspectos técnicos que, posiblemente, hubieran aportado un resultado más preciosista al cartucho. Los programadores se merecen un sobresaliente por el uso de la paleta cromática, pues hace tiempo que no veíamos un juego tan interesante para estos dos formatos, sobre todo si echamos un vistazo en el catálogo de *Master System*.

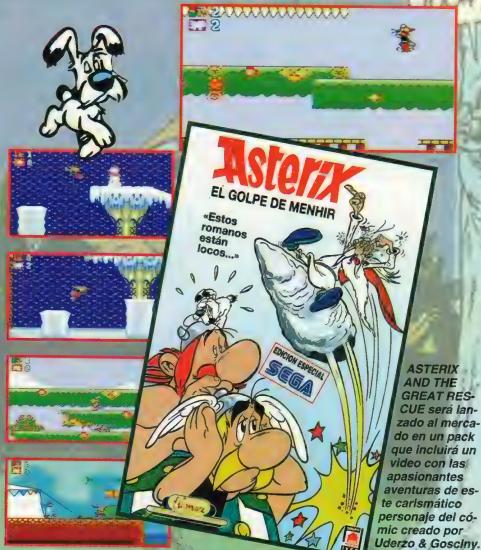
La música tampoco se queda atrás, pues cada fase se encuentra ambientada por una melodía bastante aceptable, teniendo en cuenta las limitaciones de la máquina. Sin duda, estamos ante uno de los mejores juegos para estas dos consolas.

R. DREAMER

SALA SECRETA



Durante este fascinante periplo, podréis encontrar accesos secretos a zonas que esconden buenas provisiones de items: vidas, reponedores de energía y otros valiosos objetos.





AVE SEGA ¡POR TOUTATIS!

Master System y Game Gear pueden presumir de añadir a su catálogo un formidable cartucho de plataformas, que destaca por sus gráficos y su jugabilidad.





ega parece dispuesta a exprimir hasta la última gota de la energía de su máxima estrella, utilizándola en todo tipo de programas y sistemas. Ahora, dentro de este tremendo pluriempleo, Sonic protagoniza una nueva incursión en Game Gear con un juego de pinball muy si-milar al que ya conocimos para la

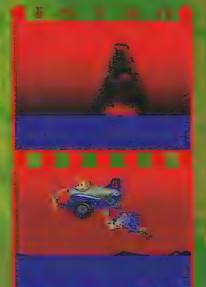
consola *Mega Drive*.

SONIC SPINBALL se encuentra a caballo entre lo que tradicionalmente entendemos como un pinball y un programa de plataformas. Esta curiosa mezcla nos proporciona la oportu-



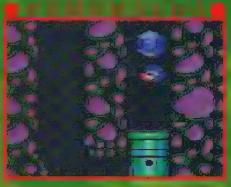
SEGA (Sega) JUGADORES: 1
FASES: 4

PASSWORDS: NO TO GRABAR PARTIDA: NO





Este juego sobresale por su tratamiento gráfico, por el diseño de sus mesas y por la abundancia de detalles.



nidad de golpear a Sonic como si fuera una bola dirigible o, si el terreno lo permite, agacharnos, corretear y saltar como hicimos hasta ahora. Estas nuevas posibilidades deberían hacer mucho más manejable al personaje, pero en realidad sucede todo lo contrario. Controlar hacia donde debe ir la bola es un trabajo de chinos y requiere una paciencia a prueba de bombas. El scroll brusco y elemental parece heredado de la versión para-Mega Drive. Por lo menos en este cartucho no produce dolor de cabeza. El apartado más sobresaliente de es-

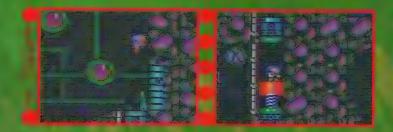




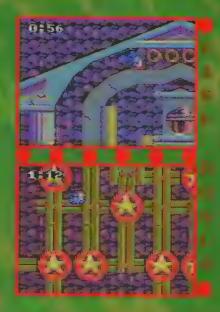












te programa de 4 megas es, sin lugar a dudas, el gráfico. Como viene siendo habitual en toda la saga del puercoespín azul, el tratamiento gráfico presenta un aspecto bastante sugerente, con un cuidado diseño de las diferentes mesas de juego y gran abundancia detalles. Divididas en varios niveles, cada mesa de las cuatro fases hace gala de un generoso mapeado con múltiples caminos y recodos donde recolectar los anillos y gemas necesarias para cambiar de nivel. Al final de cada fase, deberemos enfrentarnos con el malvado Dr. Ro-



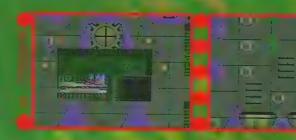




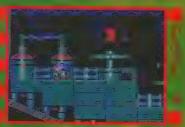


botnik. Si superamos este nivel, tendremos la oportunidad de probar fortuna en una fase de bonus cronometrada. La jugabilidad depende bastante de nuestros nervios y habilidades, pero resulta entretenido en líneas generales. Con dos niveles de dificultad, cinco vidas y hasta siete continuaciones será extraño no acabar el juego en unas pocas partidas. Se ha corregido la dificultad desesperante de la versión de *Mega Drive*, aunque ahora se nos antoja demasiado corto.

DE LUCAR







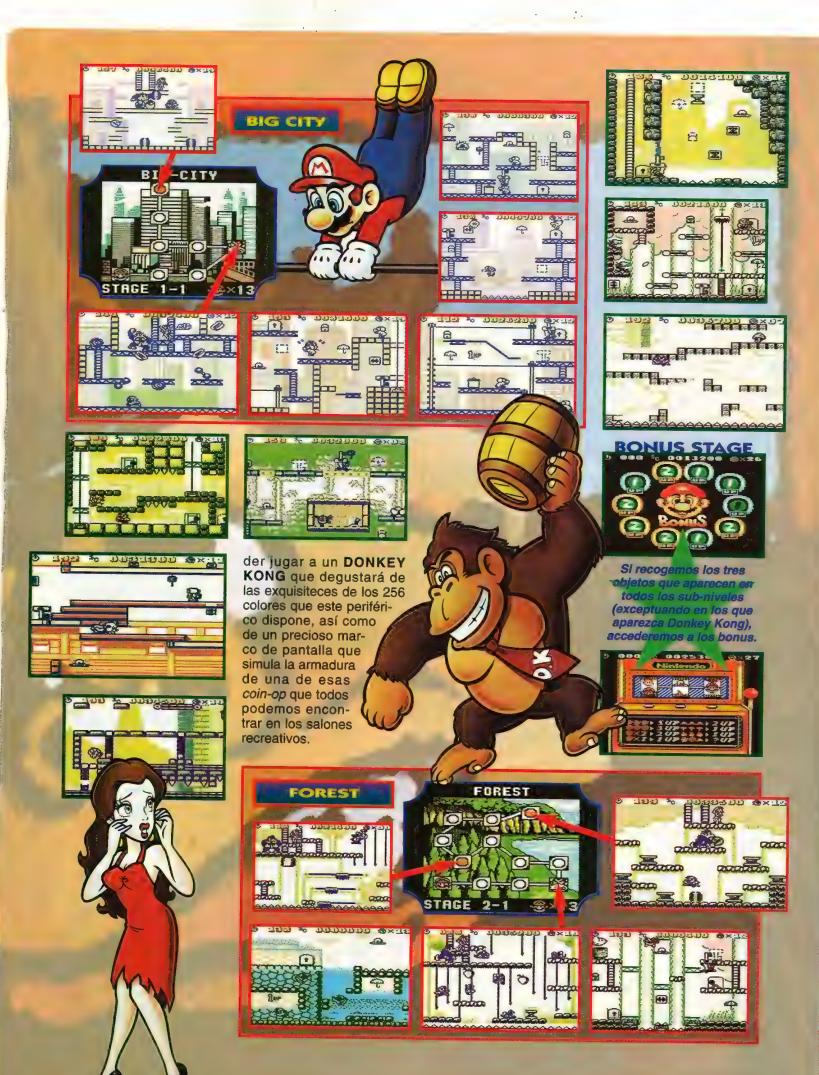


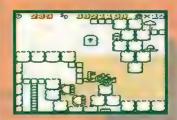
DEMASIADO BREVE

La conversión de **SONIC SPINBALL** posee la calidad y el carisma de su protagonista, pero con sólo cuatro fases resulta demasiado corto. Una verdadera pena.

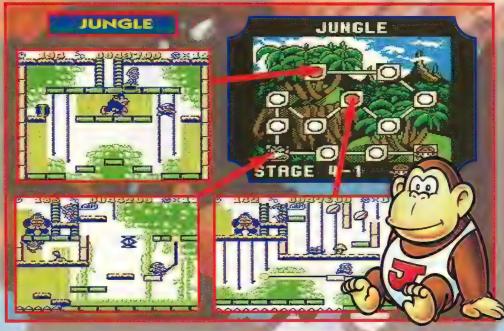








El juego consta de un total de 10 niveles, el primero de cuales se corresponde con las cuatro pantallas que componían la versión original para coin-op de este clásico de Nintendo. El resto poseen un sistema de juego que, sin llegar a ser totalmente diferente, obedece a un desarrollo en el que la habilidad se ve condimentada con altas dosis de ingenio.





Cada cuatro niveles superados aparecerá una pequeña animación en la que se nos mostrará el funcionamiento de alguno de los nuevos artilugios que irán apareciendo.



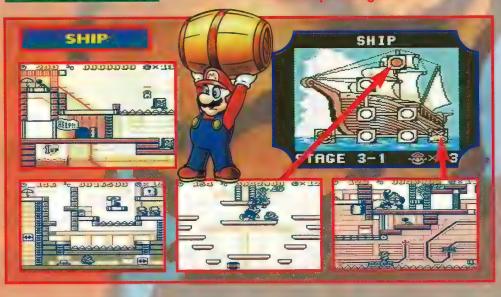


Como muestra la imagen, el mapa de cada nivel se puede dividir en un total de 8 a 16 sub-fases diferentes. Cada vez que superemos tres pantallas, seremos recompensados con la presencia de nuestro querido gorila.



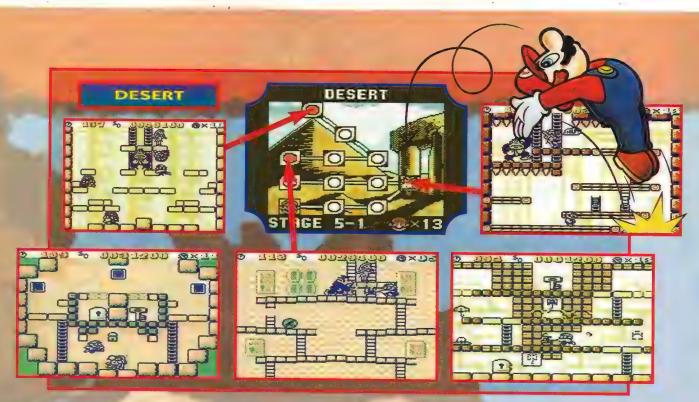
Un especiacular y gigantesco Donkey Kong saldrá a nuestro encuentro en el último escollo que debemos superar antes de dar por final zade la aventura.







Cada tres sur fases nos veremos las caras con Donkey Kong, aunque solo en la última pantalia de cada nivel tendremos la obligación de acabar con él. En el resto, deperemos ilmitarnos a alcanzar la plataforma en que se encuentra Pauline.





Así, además de esquivar barriles como sucede en la primera fase, en los siguientes niveles deberemos utilizar con sabiduría tanto palancas como items, asi como una infinidad de artilugios de los que el propio juego se encargará de mostrar su uso. Con todo ello se consigue crear un cartucho cuya dificultad será proporcional al número de ingenios malintencionados que los programadores han depositado en los distintos niveles.

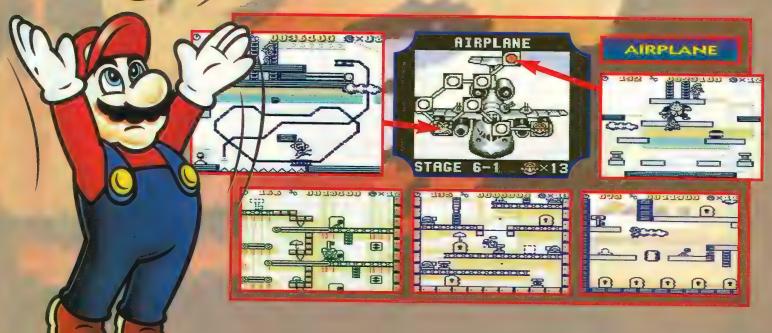
El aspecto gráfico es, lógicamente, uno de los más trabajados de todo el

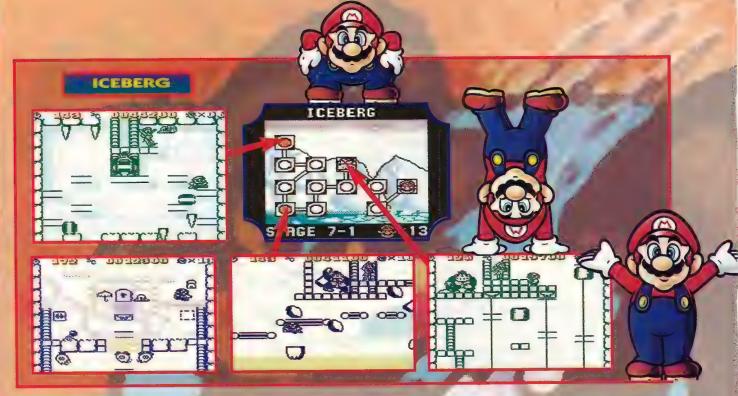


Si golpeamos uno de estos bioques, un cursor en la pantalla nos indicará en que conas de la pantalla podemos colocar la plataforma o escalera que deseemos construir. Su utilidad será vital en reases prelativamente avanzadas.

juego, ya que en él se ha hecho uso de la posibilidad de visionar simultaneamente los 256 colores que el Super Game Boy pone a disposición de los equipos de desarrollo. Se han utilizado distintas tonalidades de color dependiendo del escenario en curso (azul para un paisaje helado, verde para una zona de mucha vegetación, etc.), además de dotar tanto a Mario como al resto de personajes del juego de una gama de colores que hacen que el juego resulte mucho más vistoso. El marco de pantalla, además, posee un

125 Súper Juegos







Mario puede andar, saltar, recoger objetos y enemigos, lanzarlos, andar boca abajo, realizar supersaltos, hacer piruetas colgado de un cable e incluso deslizarse por estrechos pasadizos. Todo

colorido y una originalidad digna de mención.

El juego dispone también de las consabidas fases de bonus que siempre acompañan al popular Mario. En esta ocasión contaremos con la posibilidad de participar en dos modalidades de juego (ruleta y tragaperras) en las que podremos conseguir de 1 a 5 vidas de una sola tirada. Recoger el máximo número de vidas en los primeros niveles será vital para afrontar



Debido al gran número de niveles que este juego posee, se nos da la posibilidad de grabar nasta un total de 3 partidas en la RAM no volátil del cartucho.
Realmente interesante en un cartucho como éste.

con garantías los escenarios finales de este juego.
La música mantiene el nivel de calidad que Nintendo suele mostrar en todas
sus versiones para Game
Boy. No nos queda más
que derramar alguna que
otra lágrima de añoranza
por los tiempos pasados
que, de no ser por gente
tan inteligente como los
señores de Nintendo,
quedarían olvidados en el
pasado.

J. C. MAYERICK







TIEMPO TOTAL 0662

Al finalizar cada sector (cuatro niveles), el ordenador realizara un recuento del tiempo que nos ha sobrado en cada sub-fase. Por cada 100 unidades de tiempo sobrantes recibiremos una vida extra.

OTRAS VERSIONES



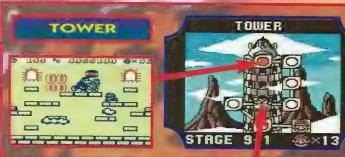


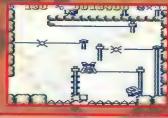
DONKEY KONG JR

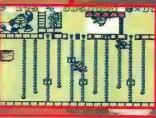


esde que en 1980 apareció la versión coinop de este clásico y su continuación en 1981 (DONKEY KONG JR.), muchas han sido las adaptaciones que éste ha sufrido. Las clásicas Hand-heids disfrutarón de unas interesantes versiones que incluso situaban su acción en la seiva. Por otro lado, N.E.S. cuenta en su catalógo con una fiel versión del original DONKEY KONG, así como algún que otro cartucho protagonizado por él mismo y que abarcan temas tan pocos usuales como las matemáticas. No será la última

vez que habiemos de Donkey.













LEÑA AL MONO

La última producción de **Nintendo** es un nuevo canto a la genialidad. A buen seguro que no será la última vez que ésto ocurra en la portátil más vendida del mundo.





consola de las más populares series de televisión están de moda, y prueba de esta afirmación es este cartucho para *Game Boy*. POWER RANGERS es la versión americana de una serie japonesa de gran éxito Ilamada TURBO RANGERS. Ambas emisiones televisivas se caracterizan por su mediocridad en los efectos especiales. Por fortuna, la realización de esta versión portátil no

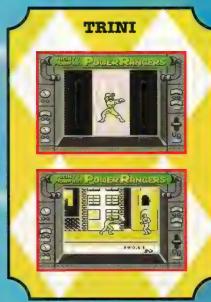
tiene nada que ver con la ejecución técnica de dicha serie, ya que si este título destaca por algo es por su magnífica puesta en escena. Mezclando juegos como DOUBLE DRAGON o ULTRAMAN con el plataformeo más puro y duro, Bandai ha creado un beat'em up de extraordinaria jugabilidad, con la dificultad justa y suficiente para entretenernos durante horas.

La nota más sobresaliente de este cartucho es la posibilidad de elegir a uno de los cinco personajes de la serie como protagonista de la aventura. Cada uno de los cinco muchachos dispone de un arma distinta, que podrán utilizar en las situaciones más desesperadas, aunque emplear esta munición supone la disminución constante de nuestra barra de energía.

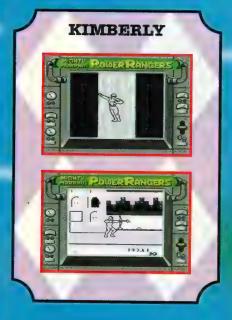
Cada nivel consta de dos fases perfectamente diferenciadas. En la primera llevaremos al Ranger que elijamos caminando, saltando y acabando con todos los enemigos a través de la fase hasta llegar al ansiado final. Una vez allí, comenzará la segunda misión en la que los cinco personajes invocarán a sus robots, ensamblándolos entre sí para formar al Mega Zord y poder luchar contra el monstruo gigante de la malvada Rita Repulsa.

Gráficamente el juego mejora a medida que avanzamos, y quizá el



















GAME BOY



primera vista es que los sprites utilizados por los programadores para representar a los cinco protagonistas son exactamente el mismo. Sólo se diferencian cuando utilizamos el armamento de cada uno. Tampoco se puede decir que se hayan esmerado mucho en la gama de golpes, ya que apenas tienen un puñetazo y una patada en salto. Por el contrario, este título

único fallo que destaca a

cuenta con unas escenas de presentación increíbles para un cartucho de dos megas. La música es bastante buena, por no decir excelente.

Ademas, si eres un afortunado poseedor de Super Game Boy, disfrutarás de una espectacular versión que aprovecha todas las posibilidades gráficas de este periférico.







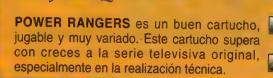






















5 unsoft, la genial productora del impresionante y frenético SPEEDY GONZALES (uno de los mejores juegos que a nivel técnico se pueden encontrar para Game Boy), pretende retomar el camino del éxito con un título, TAZ-MANIA, cuya calidad es tan alta como el nivel de jugabilidad que proporciona. El juego toma prestado el clásico sistema de plataformas que tan famoso se ha hecho en esta década, teniendo el obeso cuerpo de nuestro diablo como la única defensa posible contra el ataque de nuestros enemigos. El sprite del protagonista posee un tamaño considerable, lo que habla muy bien del trabajo realizado por sus programadores, quienes han explotado al máximo las posibilidades de la *Game Boy*.

El juego peca en la longitud de las fases que, en cierto modo, resultan demasiado breves y repetitivas. Tan sólo la dificultad del cartucho y la inclusión de pequeñas pruebas de habilidad entre niveles y enemigos de final de fase aumentan la vida de un título que, de otra forma, habría resultado excesivamente vulgar en este sentido. Además, y como prueba del poco trabajo que los grafistas de este juego nan tenido, valga mencionar el insulso y repetitivo decorado del segundo nivel, que entre nube y nube únicamente nos

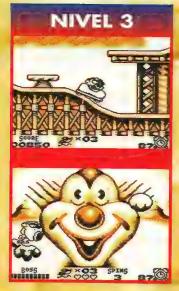




















deja adivinar un horripilante color a LCD que inunda la pantalla, entristeciendo el resultado final de un cartucho que a veces resulta genial. Uno de estos momentos irrepetibles lo podremos encontrar cuando nuestro fiero Taz se enfrente a la siempre bienvenida fase de bonus, un nivel en el que circulando a gran velocidad por una carretera, deberemos recoger el máximo número de items posibles. El movimiento de la carretera es realmente asombroso, ya que posee una rapidez V suavidad que para si quisieran muchos conocidos juegos de carreras.

Todo lo anterior se traduce en un notable incremento de la jugabilidad, que alcanzará cotas realmente altas en el momento en que luchemos a los temidos enemigos de final de fase (realizados algunos de una















forma realmente exquisita). El resultado final, en definitiva, deja un amargo sabor de boca por culpa de un aspecto como el gráfico, que en esta ocasión ha estado muy descuidado.

Sunsoft ha demostrado una vez más que sigue elaborando los mejores juegos para Game Boy (junto con la española New Frontier) pero, como todos en este mundo, de vez en cuando también comete algunos errores. Aun así, mantienen su calidad. 📥

J.C. MAYERICK





EL PULSO DE TAZ

Taz parece mantener un pulso con las videoconsolas. Hasta el momento ha triunfado en todas las batallas aunque en algunas, como ésta, haya sido por poco.



después del hora do que os pongáis morados pero nandándomo preguntas. Recordad siempre que éste es el consutorio más fiable, educado y simpaticón de la prensa mundial. Sin duda, la sección con más bits. Escribidme a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. No os olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

A raíz del último número, y debido al excepcional reportaje que os ofrecimos de MORTAL KOMBAT II, nos han llovido decenas y decenas de cartas felicitándonos por la inclusión de los fatalities. Sin embargo, no todo el mundo cree que finalmente vayan a ser incluidos en el juego. Mi respuesta a vuestras dudas es la siguiente:

Ni Acclaim ni Nintendo van a censurar este juego, así que, salvo cambio de última hora que es muy difícil que se produzca, el cartucho tendrá todo el modo gore que vistéis el número pasado y en éste. Eso sí, probablemente se recomiende su venta a partir de una determinada edad.







DON NO

Soy un desdichado poseedor de una N.E.S. y quiero que me respondáis a estas pre-

1- ¿Qué juego o juegos de lucha hay para la N.E.S.?

2- ¿Existe ART OF FIGHTING 2 o STREET FIGHTER 2 para N.E.S.?

3- ¿RANMA 1/2 para N.E.S.?

4- ¿DRAGON BALL Z para N.E.S.?

5- ¿ALADDIN para N.E.S.?

Jorge Ferrer Sevillano, León.

o tengo buenas noticias para tí, amigo Jorge. 1- Si te refieres a juegos de lucha one on one no hay nada.

N

Δ

D

2- No, bueno sí. Existen dos juegos piratas de STREET FIGHTER 2, y uno de ellos es realmente interesante.

4- Sí, pero es de rol, no de lucha.

5- De momento no, aunque con esta consola nunca se sabe.

reina del hardware? 6- ¿Tienes algún truco para el SONIC 3 o VIRTUA RACING? Rubén Amador Araña, Gran Canaria.



chip S.V.P.?

2- ¿Tienes algunas noticias sobre el SONIC 3 CHAMPION EDITION, o SONIC 3 PLUS?, ¿para cuándo? 3- ¿Superará el VIRTUA RACING al STUNT RACE FX de Super

Nintendo?

4- ¿Puedes ponerme las características técnicas del Mega

5- ¿Qué consola del futuro ves como

aré lo que pueda. 1- No van a sacar ningún otro juego. El Mega 32X supera las capacidades de dicho chip.

2- Me parece que te han tomado el pelo a base de bien. Probablemente en algún que otro consultorio de la competencia.

3- A mí, y como dije en otra ocasión, me gusta más el VIRTUA RACING.

4- Ocuparían demasiado espacio, te remito al ejemplar número 27 de SU-PER JUEGOS.

5- Saturn, Ultra 64 (Project Reality) y





Sony PSX. Una de estas 3. Ni Atari Jaguar, ni 3DO ni ninguna otra podrá competir con ellas.

6- Ninguno que no haya salido en la revista.



MORTAL KOMBAT ZONE

e alucinado con vuestro último número. Lo del MORTAL KOMBAT 2 ha sido muy fuerte y le habéis metido un buen gol a la competencia, que por cierto, cada día está peor. Tengo unas preguntas:

1- ¿Cuál va a ser el mejor juego de Super Nintendo en los próximos meses?

2- ¿Es tan bueno el SUPER METROID?

3- ¿Y el STUNT RACE FX?

4- Por último, ¿nos tenéis preparada alguna otra sorpresa tipo MORTAL KOMBAT 2?.

Armando Maestro, Santander.



o te puedes ni imaginar lo que nos costó conseguir el juego antes que nadie y sacar uno a uno todos los fatalities. Da gusto ver como nuestro esfuerzo se recompensa con vuestro agradecimiento.

1- DONKEY KONG COUNTRY. Es una de las cosas más salvajes que hemos visto en la vida. Vimos un video en la redacción con imágenes reales del juego y alucinamos. No sabemos qué tipo de juegos podremos ver en la **Saturn** o en **Ultra 64** pero seguramente serán muy parecidos a esta maravilla. Te repito, nunca un juego despertó tanta admiración en la redacción.

2- Es una pasada de juego. Largo, bonito y de una calidad impresionante.
No te pierdas la review de The Elf.
3- Está realmente bien, además una de sus mejores bazas es el elevadísimo número de circuitos. Junto con los dos anteriores juegos, está llamado a liderar los juegos de Super Nintendo

en el último tercio de este año. 4- No te pierdas el próximo SUPER JUEGOS, va a sorprender a muchos.



MEGA DRIVERO

s debo felicitar porque cada día estáis progresando más, pero se que aún queréis ser mejores. Basta ya de peloteo y vamos al grano. Soy una desventurada que viaja por estos caminos tan insospechados como arrolladores. Tengo una magnífica Mega Drive y éstas son mis preguntas:

1- ¿Saldrá para mi consola algún juego de RANMA?

2- ¿Crees que saldrá la segunda parte de ALISIA DRAGOON, SONIC SPINBALL, GUNSTAR HEROES, ZOOL o PHELIOS?

3- Tengo el ALISIA
DRAGOON, es un juego que
nunca me aburre y me gustaría
que me dijeras si hay algún
otro juego con esas
características que no sea
GOLDEN AXE.

4- Dime la forma que puedo matar al último jefe del juego PHELIOS.

5- Dame una calificación a estos juegos: LA BELLA Y LA BESTIA, DRAGON BALL Z, TOEJAM & EARL



II, ETERNAL CHAMPIONS, CASTLEVANIA THE NEW GENERATION.

Olga Medina San Martín, Hospitalet.

racias por tus piropos. 1- No. 2- De momento no hay ninguna noticia, excepto el ZOOL, que ya tiene su continuación en **Amiga**.

3- Prueba con el CASTLEVANIA THE NEW GENERATION.

4- Dime tú como llegar al último jefe. Lo siento. No he llegado. Me parece demasiado chungo.

5- De la bella y la bestia hay dos juegos, BELLE'S QUEST y ROAR OF THE BEAST, el primero no lo he visto y el segundo me parece un poco injugable; DRAGON BALL Z 85%; TOEJAM & EARL II 86%; ETERNAL CHAMPIONS 88%; CASTLEVANIA THE NEW GENERATION 80%.





EL TERMOMETRO

CALIENTE:

- Donkey y su hijo Diddy Kong, que van a ser la
- Et friion 328 ye iii conteir y muche. Etar ya-eas qu- e Anbuya Arcanta.

TEMPLADO:

ELSUPER STREET FIGHTER 2. Y es que lo del MORTAL KOMBAT es muy fuerte.

FRIO:

¿ Dónde está la preview de MORTAL KOMBAT II en el resto de las revistas (exceptuando MEGA SEGA). No la vemos.

4- Para Super Nintendo qué juego me recomiendas, THE LEGEND OF ZELDA o SUPER MARIO ALL STARS.

Jorge Cubells Pérez, Valencia.

tro saludo para tí. 1- DONKEY KONG, LEGEND OF ZELDA y KIRBY'S DREAM LAND.

2- En el mes de Septiembre.

3- Si que lo hay, aunque yo te recomiendo más el Action Replay.

4- Los que seguís esta sección sabéis de sobra que soy un fanático del ZELDA, así que obvio la respuesta.

UNA DE MANDOS

oy un fan de SUPER JUEGOS. poseo una Mega Drive y una Master System II.

1- ¿Cuál comprar: un Arcade Stick «6 botones» o un SG Propad 2?

2- ¿Para qué sirven en el SG Propad 2 los otros dos botones, no los 6 principales?

3- ¿Tiene aceleración para cada botón el SG Propad 2? 4- ¿Tienen utilidad los 6

botones en el DRAGON BALL Z de M.D.?

5- ¿Sacarán segunda o tercera

entrega de DRAGON BALL Z de Mega Drive?

Fernando Domínguez, Talavera de la Reina.



MARAVILLAS PORTATILES

engo el cartucho THE LEGEND OF ZELDA para Game Boy y pienso que es buenísimo aunque tengo ciertos problemas para acabarlo. También tengo unas dudas:

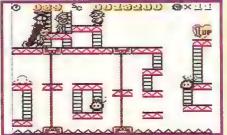
1- ¿Podríais darme algún dato sobre el juego ASTERIX para Game Boy?

2- ¿Qué tal es el juego EL LIBRO DE LA SELVA?

3- ¿Cuál es mejor COOL SPOT o SPEEDY GONZALES?

4- ¿Qué juegos me recomiendas para Game Boy que no sean de plataformas?

María Vanessa Jiménez, Plasencia.





New Frontier, un grupo de programación catalán, para Infogrames. Será recordado por la calidad de su scroll parallax, inédita por esos tiempos en los cartuchos de Game Boy.

2- A mi me gusta mucho, sobre todo por la ambientación de los decorados y las animaciones del protagonista.

3- Ambos son geniales, pero me gusta más SPEEDY GONZALES.

4- Si como dices te gusta el rol, MYS-TIC QUEST está fenomenal. De todas formas, y aunque que tenga bastante de plataformas, no te pierdas el DON-KEY KONG. Es genial.

mas game boy

aludo al equipo de la revista SU-PER JUEGOS. Tengo la intención de comprarme una Game Boy:

1- ¿Me podrías sugerir tres juegos de dicha consola?

2- ¿Cuándo llegará a España Super Game Boy?

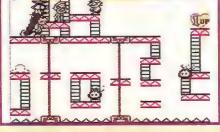
3- ¿No hay Game Genie para Super Nintendo?

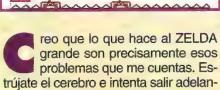
aces bien, colega. 1 - A mi me gusta más el Arcade Stick, a De Lucar le encanta el SG Propad. 2- Buena pregunta. A no ser que te refieras a los del Turbo o del Slow Motion, no les hemos encontrado utilidad alguna.

3- Sí.

4- No demasiada.

5- Probablemente sí.





te, si pasa el tiempo y no logras avanzar, escribeme y te ayudaré. No te rindas tan facilmente.

1- Es un juego de plataformas muy bueno creado por



MATRICATA

Ya no valen excusas. Rescata del baúl de los recuerdos aquel juego que

enterraste por ser demasiado difícil, y déjame que le dé una segunda

oportunidad. No pierdas las esperanza.

Tengo el Action Replay de Mega Drive, y me gustaría que me dieras los códigos de energía infinita para todos los personajes de GAUNTLET IV.

Vicente Garcès, Zaragoza.



Dicho y hecho, aquí los tienes todos. FF00F900C8 - Energía ilimitada (Warrior). FF03BD00C8 - Energía ilimitada (Valkyrie). FF06810068 - Energía ilimitada (Wizard). FF094500C8 - Energía ilimitada (Elf).

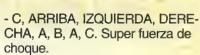


Querría saber todos y cada uno de los trucos para mi juego favorito, los MICROMACHINES de Mega Drive, y sacarle el máximo partido. El Piti, Cela (Almería). Para que no te quejes, y nos invites a una copichuela, que ya va siendo hora, aquí tienes todo lo que pides. Realiza las siguiente combinaciones con el juego en pause:

- B, ABAJO, C, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA, ABAJO. Obtendrás vidas infinitas.
- ARRIBA, ABAJO, A, B, IZQUIER-DA, DERECHA, C. Tu coche se volverá mucho más rápido.
- IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIER-DA, DERECHA, ARRIBA, ABAJO, START, ABAJO. Un mayor nivel de dificultad.
- IZQUIERDA, ABAJO, ARRIBA, ABAJO, DERECHA, ABAJO, A,



ABAJO. Nivel máximo de dificultad.
- A, ARRIBA, B, ABAJO, C, IZ-QUIERDA, START, DERECHA. Máxima tracción y manejabilidad.





Me encanta DUNE II y me gustaría que me dieras los dos últimos passwords de cada casa.

Capitán Martini, Santander.

Aquí los tienes y copiados directamente de nuestra revista hermana MEGA SEGA. Espero que mi narigudo amigo **Némesis** no se cabree demasiado:

ATREIDAS: SONICBLAST - DUNE-RUNNER

ORDOS: STEALHWAR - POWER-

CRUSH

HARKONNEN: DEVASTATOR - DE-ATHRULER.









GAME GEAR POWER RANGERS

MASIER SYSTEM ASTERIX





JUNGLE BOOK GAME BOY





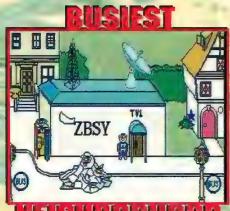






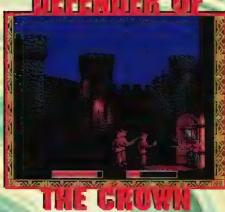
nico de propuestas culturales, hizo que la gente que buscaba en este soporte una alternativa a los más limitados juegos de consola se echara para atrás. Además, la ausencia de una campaña publicitaria para apoyar el producto provocó que se convirtiera en un artilugio desconocido para la mayoría de los usuarios. El CDi no se proyectó al gran público, y los que lo conocían veían en ét una buena máquina que jamás aprovechó sus tremendas posibilidades en software de entretenimiento. Philips, una de las compañías mundiales más potentes y brillantes, parece







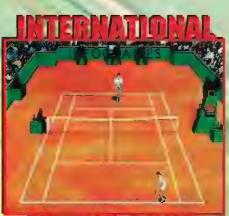




que por fn se ha dado cuenta de sus errores y está dispuesta a dar un giro de 180 grados a su política de marketing respecto al CDi.

En primer lugar, se va a apoyar firmemente el producto, dándole una confianza que en otros momentos no se le otorgó. Esto se traducirá en campañas publicitarias informativas y globales, que permitirán conocer a todos los potenciales compradores lo que es realmente un CDI y todas sus posibilidades, que a partir de ahora van a ser numerosas.

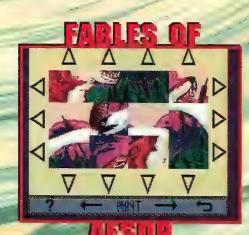
En segundo lugar, y como estandar-te sobre el que girará toda esta campaña, se ha dado un nuevo e increíblemente atractivo formato al CDi que sorprenderá a más de uno Ligero, curvilíneo y de reducido tamaño,



TRUES TOUR



GARPER COLOR



Digital Video Cartridge

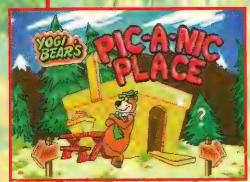
ste es él nuevo aspecto que tendrá el cartucho de Full Motion Video. Irá colocado en el interior de la carcasa y no estará a la vista. Es indudablemente una de las mayores bazas de este soporte. Gracias a este elemento podremos contemplar con la mejor calidad y nitidez vídeos musicales y películas tan interesantes como LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO, STAR TREK o APOCALYPSIS NOW. Todo un detalle de buen gusto para los cinéfilos. Su inminente aparición está prevista para el mes de Septiembre.

Cartoon Carnival

hillps se preocupa especialmente del público infantil, y este juego es una buena muestra de ello. Los famosos personajes de Hanna Barbera nos llevan de la mano por un elevado número de juegos. Como premio, si los resolvemos todos podremos ver un capítulo de sus dibujos animados. Una gran recompensa.











el nuevo CDi 450 mantiene todos los elementos electrónicos de sus hermanos 210 y 220, los dos anteriores modelos, pero rompe totalmente con éstos en el aspecto. De hecho, los anteriores se asemejaban totalmente a un vídeo v este nuevo soporte puede ser confundido perfectamente con una consola doméstica ultramoderna. Por supuesto, y acorde con los tiempos que corren, el precio ha sido reducido considerablemente, y suponemos que rondará las sesenta o setenta mil pesetas aproximadamente. Por lo tanto, va a resultar bastante más asequible que las noventa o cien mil que venían costando los anteriores.

En tercer lugar, el éxito del CDi dependerá en gran medida de su último periférico, el Digital Video Cartridge, que proveerá de Full Motion Video al aparato de Philips. Gracias a este hecho, podremos ver con la más alta calidad películas completas, vídeos musicales y jugar con determinados títulos que emplean la tecnología del Digital Video. Algunos títulos de películas compatibles se-

CARACTERISTICAS TECNICA

VELOCIDAD CPU: 15.5 MHZ

CD ROM: 150 Kb/seg

RESOLUCION: 384 por 280 y 768 por 566

MEMORIA RAM: 1.5 MB

COLORES: 16.7 millones (color real)

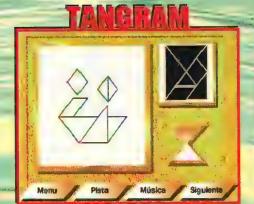
SONIDO: AD PCM 8 canales

FMV: MPEG1 (o





Súper Juegos 138







비의화?

rán ATRACCIÓN FATAL, LA CAZA DEL OCTUBRE ROJO, STAR TREK VI, APOCALYPSIS NOW o PROPO-SICION INDECENTE. Entre los videos musicales destacan el célebre KEEP THE FAITH de Bon Jovi, THE CREAM de Eric Clapton, WAKING UP THE NEIGHBOURS de Bryan Adams o TEN SUMMONER'S TA-LES de Sting, Habrá también una Huvia de juegos que precisarán de este cartucho de vídeo como el simulador de boxeo CAESARS o el popular THE 7TH GUEST.

En cuarto y último lugar, el CDi deberá apoyarse en sus nuevas producciones, que si continúan en la línea de lo visto el mes pasado con los títulos protagonizados por personajes de Nintendo, a buen seguro que calarán hondo entre los aficionados. Pronto oíremos hablar de juegos como VOYEUR, NFL FOOT-BALL, A GREAT DAY AT THE RA-CES, NO WORLD ORDER, SHARK ALERT, THE BERENSTEIN BEARS, MYSTERY OF KETHER, STRIKER, REBEL ASSAULT, MAD DOG MAC-CREE o MICROCOSM.

Hintendo CDI

no de los más firmes empujones que ha recibido el CDi en su nueva singladura ha sido el que le han dado los juegos protagonizados por los personajes made in Nintendo. El mes pasado testeamos a tres de ellos protagonizados por Zelda, Link y Mario. Ya están en camino otros dos nuevos títulos: MARIO TAKES AMERIKA y ZELDA'S ADVENTURE.



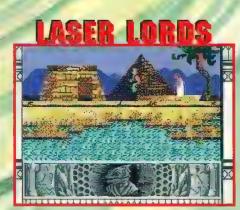


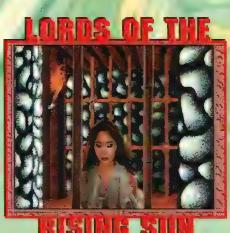




THE SCOPE





















a versión para Super Nintendo de SAMURAI SHODOWN ha sido realizada por Takara. Estamos ante una impecable versión de 32 megas del original 100 MEGA SHOCK de Neo Geo. Su calidad gráfica y sus increibles animaciones saltan a la vista. Una gran conversión.

















juego de lucha protagonizado por Pet tico intento por crear algo nuevo. La ver-Fighters. Las mayores cualidades de es- sión para Mega CD cuenta con tres este titulo para SNES residen en la magnifi- cenarios más, simpáticas escenas ani-

ca calidad gráfica de los escenarios y los personajes, excelente-







l grupo de programación Eurocom mente animados. Pese a su demoledor tise ha encargado de eleborar tulo, la violencia en BRUTAL es bastante BRUTAL: THE PAWS OF FURY, un comedida. Este juego supone un simpá-



madas entre combates y una modalidad nueva denominada Fun Room.















radewest vuelve at ataque con la popular saga creada por Technos. DOUBLE DRAGON V: THE SHADOW FALLS se aleja completamente del entorno beat'em up para saborear las mieles lúdicas de fenómenos como SF2 o MK2: 12 luchadores, cuatro modos de juego. Pro files de cada uno de los luchadores, tres movimientos especiales como mínimo por jugador y un llamativo fatality para despedazar enemigos.



GAMA ** FER

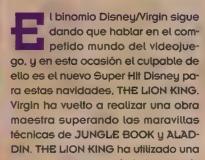
MEGA DRIVE THE LION KING VIRGIN E.E.U.U.











vez más la tecnología Digicel para alcanzar la nada despreciable cifra de 2.000 secuencias de animación. En este nuevo prodigio audiovisual de 24 megas po-



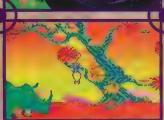












dremos controlar hasta cuatro personajes diferentes (el joven Simba, Simba adulto, Timon y Puumbaa). La banda sonora también mar-

ca la pauta con nueve melodías de excelente factura y tres canciones basadas en la música original de Elton John. Aquí os dejo bien acompañados por una variada entrega de pantallas de esta nueva maravilla Disney en su versión Mega Drive.













TODO SOBRE REDES LOCALES



REVISTA PARA LOS USUARIOS DE ORDENADORES PERSONALES

COMENTAMOS LOS MEJORES JUEGOS DEL NES

Sexta entrega de nuestro coleccionable

Las nuevas cámaras no usan carrete



El programa Admyte pone al alcance del usuario antiguos manuscritos hasta ahora inaccesibles





WILLIAM FRIEDKIN DIRECTOR DE GANAR DE CUALQUIER MANERA



SHAQUILLE O'NEAL, UN IDOLO PARA TODOS





William Friedkin, director de destacadas y taquilleras películas como French Connection y El exorcista, entre otras, visitó España para presentar su último film, Ganar de cualquier manera, en el que intervienen Larry Bird y más de quince jugadores universitarios de baloncesto capitaneados por Shaquille O'Neal, la estrella de Orlando Magics quien, muy pronto, tendrá un juego con su nombre en nuestro mercado.

a película cuenta la historia del dinero que se mueve bajo cuerda en el deporte universitario, pese al ineludible grado de amateurismo que rige sus reglas. Según Friedkin, quien jugó de base en sus años como estudiante "la normativa del deporte universitario importa muy poco a los aficionados, que quieren ver ganar a su equipo por encima de todo. Las reglas son una hipocresía".

Por un lado, debería situarse el deporte en estado puro, y por otro el profesional. La realidad es muy distinta, según Friedkin: "En América existen todo tipo de deportes profesionales y se paga por ello. Shaquille O'Neal, por ejemplo, gana más de

quince millones de dólares al año, pero la idea es que los estudiantes jueguen por amor al deporte y que, cuando acaben sus estudios, si dan la talla, les contraten".

En estos momentos, **Shaquille** es una de las grandes estrellas de la NBA y ésta es su primera aparición en el cine en un papel de chico bueno de la calle. "*Todos estamos*

William
Friedkin,
arriba, vuelve
a mostrarnos
su pasión por
el deporte;
mientras,
Eddie Murphy,
abajo, regresa
a Beverly Hills
encarnado
una vez más
en Axel Foley.

de acuerdo en que es una de las más grandes estrellas, y que significa mucho más de lo que pudiéramos imaginar".

Su gran fortaleza y la fuerza física exhibida puede llevar a equívoco. "Es un gigante bonachón, y por eso le quieren tanto los niños y se ha convertido en su ídolo. Es muy delicado, dócil y tierno hasta el punto de que en la película no actúa, se interpreta a sí mismo".

REGRESO A HOLLYWOOD

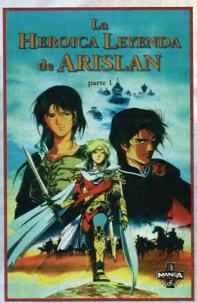
Axel Foley, el personaje más popular de **Eddie Murphy**, ha regresado. La trama se desarrolla en WonderWorld, un parque de atracciones de

Beverly Hills, donde opera una red criminal que el detective deberá desmantelar. John Landis, el director, considera que "fue el primer policía del cine capaz de verse metido en una escena mortal y conseguir que el público se partiera de risa".



JUAN P. DE CASTRO





CHICAS CON MANGAS

a lucha súperhumana que nos muestran los mangas japoneses ha dejado de ser patrimonio exclusivo de los varones para no discriminar sexos ni edades. Las chicas también son guerreras, y sino basta con echar un vistazo a las últimas novedades.

Proyecto A-ko, por ejemplo, comienza en un colegio de chicas con las alumnas vestidas de marineritos. Otro ejemplo es Kimagure Orange Road, que se presenta en versión íntegra y contiene dosis de erotismo combinados con el humor y la aventura a partir de la creación de Izumi Matsumoto. En Nadia, una muchacha

que intenta abrirse camino en el mundo del periodismo y que se verá involucrada en una serie de desapariciones. Pero, la historia continúa. En RG Veda, las seis puntas de la estrella brillante deberán poner orden en la Tierra tras la traición cometida por Taishakuten. En La heroíca leyenda de Arislan, Gieve vive una serie de intrigas y derrocamientos en el reino de Pulse. Por último, los acontecimientos en Macross se han desbordado completamente.



BROS

El tercer ojo

Si la presencia en las librerías de *El ojo* mágico cautivó a propios y extraños, no quedará a la zaga la segunda, que acaba de aparecer en el mercado publicada por

Ediciones B, y que presenta nuevos retos para el ahora ya avezado espectador/lector. La portada azul lo diferencia del primero -en rojoy las nuevas pro-



puestas son sumamente interesantes; en especial, porque algunos dibujos han dejado de ser formas para representar verdaderos objetos que, a su vez, esconden el contenido que debemos descubrir. Pero el avezado o el curioso puede ir más allá: nada menos que una colección de treinta postales para entretenerse este verano o para implicar a cualquier amigo.

MUSICA

Hecho en España

Hacen una mezcla de heavy, folk y celta. Son españoles y se llaman Mago de Oz. Si en directo son pura dinamita, aquí nos

dejan su tarjeta de visita en forma de álbum espléndido. Música con mayúsculas la que hace este sexteto, que ha sido durante dos años consecutivos finalista del Festival de Rock Villa de Madrid. Los amantes del flamenco moderno actual, también tienen una cita importante.

Los herederos de Camarón, ahora Ilamados Kiko Veneno, Ketama, Tomatito, Lole y Manuel o La Barbería del Sur, entre otros, nos presentan 25 temas en una doble grabación. Gitano nuevo, flamenco de hoy es un disco para coleccionar.





Resultado de concursos

JO MAGICO

LOS GANADORES DE ESTOS MAGNIFICOS LIBROS SON:

José Alejandro Meredia Guerrero (Málaga), Javier Landa Sanguine (Madrid), David Navarro Terceño (Madrid), Mario Rodríguez Martínez (La Rioja), Fibiola Cortés Moskowici (Tarragona), Jesús Paradela Fdez (Madrid), José Miguel Pérez Albo (Madrid), Francisco Javier Pérez Olivencia (Madrid), Alfredo López Andrades (Madrid), Iván Jul-Miranda (Palma de Mallorca), Daniel Alba Amengual (Palma de Mallorca), Pedro Javier Navarro Borja (Alicante), Santiago Roque Camarasa (Alicante), Abelardo Ferrero Alonso (Sevilla), José Manuel Cebrían Gregorio (Zaragoza), Jesús Fortuño Albet (Valencia), Isabel Guzmán Cadas (Cádiz), Santos Almansa García (Albacete), Joán Boria Boronat (Barcelona), Manuel Valdueza (Valencia), Pedro Reverte García (Barcelona), Enrique Réus Jimeno (Gaudalajara), Vicente Gómez Perín (Murcia), Juan Carlos Viñes Pana (Valencia), Carlos de la Torre Villar (Ciudad Real), Sergio Santos Belmonte (Sevilla), Susana Navarro Escobar (Madrid), Alicia Calvo Berna (Alicante), Pablo de Dios Montejo (Salamanca), Alberto Fdez Villagraña (Madrid), Lucíano Giudicessi Ureta (Barcelona), Oriol Riera Viñas (Barcelona), Antonio Garrido Galán (Madrid), Francisco Javier Barra Jiménez (Málaga), Rubén Pérez Marín (Barcelona), Miguel Haro Honrubia (Madrid), Javier Carrasco Cabo (Cantabria), José Antonio Arroyo Samaniego (Tarragona), Isaac Gutierrez Gabiola (Vizcaya), Alberto Sánchez Domingo (Barcelona), Francisco Antonio Duarte Fernández (Granada), Abraham Vázquez García (Valencia), Francisco Vadillo Carmona (La Rioja), Alberto Fernández (Barcelona), José Antonio Maza Carrasco (Barcelona), Raúl Díaz García (Madrid), Fernando López de la Peña (Madrid), Verónica Celada Sánchez (Madrid), José Manuel Donet Fernández (Castellón), Dimas Ballester García (Castellón)

ER STREET FIGHTER II

LOS AFORTUNADOS GANADORES DE ESTOS ESTUPENDOS DIEZ CARTUCHOS SON:

3DO inuevo precio! CONSOLA 3DO PAL RGB

Angustias Martín Morales (Madrid), José Luis González Mariño (Madrid), Pablo Sánchez Fernán (Segovia), José Diego Madrid Valania (Granada), Cristóbal Rubio Muñoz (Valencia), Amador Ortiz Martín (Granada), Fco. Jesús Hernández Sevilla (Granada), Juan Rodríguez (Ciudad Real), Andrés Maeso García (Madrid), Iván Jul-Miranda (Palma de Mallorca).

NOVEDADES • NOVEDADES • NOVEDADES • NOVEDADES • NOVEDADES • NOVEDADES

NEO • GEO CD idisponible! **CONSOLA NEO GEO** Llamar CONSOLA NEO GEO básica 49.000 **SAMURAI SHODOWN 2** TOP HUNTER

SUPERSIDEKICKS 2 **WORLD HEROES 2 JET** ART OF FIGHTING 2 KARNOV'S REVENGE

Otros títulos más antiguos a 15.000 pts.

SNES/SFC **DRAGON BALL Z 4** SUPER STREET FIGHTER 2 **BREATH OF FIRE FINAL FANTASY 6** STUNT RACE FX

AMIGA CD 32 **CONSOLA CD 32 PAL** Consúltanos últimas novedades MORTAL KOMBAT 2 SAMOURAI SPIRIT **COTTON 100%**

CLAYMATE

54.000

Incluye Crash&Burn, 10 juegos y CD Demo WHO SHOT JOHNNY ROCK + PISTOLA ALONE IN THE DARK GRIDDERS STAR CONTROL 2 MAG DOG 2 WAY OF WARRIOR **ORION OFF ROAD**

MEGA DRIVE MORTAL KOMBAT 2 SUPER STREET FIGHTER 2 **BOOGER MAN** STREETS OF RAGE III **MEGA MAN ROCK & ROLL RACING SHINING FORCE 2 POWER INSTICT LETHAL ENFORCES 2**

PANA TWIN PROF. **CONSOLA PAL** Permite conectar placas profesionales en casa. **JAGUAR 64 bits**

99.000

CONSOLA PAL RGB (con Cybermorph) 59.000 PACK JAGUAR + JUEGO A ELEGIR **BRUTAL SPORTS** STAR RAIDERS 2000 **TINY TOONS CLUB DRIVE** ALIEN VS PREDATOR KICK OFF 3 KASUMI NINJA **CASTLE WOLFENSTEIN 3D**

MEGA CD CDX PRO 2+ STAR WARS: REBELT ASSAULT **OUT OF THIS WORLD 2** MAD DOG MC CREE

RANMA 1/2 TOMCAT ALLEY **CONSULTAR NOVEDADES**

9,600

DRAGON BALL Z "AFFICHES" POSTERS • PUZZLES • CD MUSICALES • MUÑECOS • MANGAS ORIGINALES TODO DIRECTAMENTE DESDE JAPON

Consúltanos por productos no listados, adaptadores, consolas de importación, mangas originales, placas profesionales, etc... GARANTIA: 1 AÑO El envío se realizará bien por correos o por agencia, dependiendo de la fragilidad del contenido, reembolso o prepago (portes gratis) ADVANCED ENTERTAINMENT CENTER C/LATASSA, 28 50006 ZARAGOZA **= 976 563404**

UNA SUSCRIPCION QUE TE DARA MUCHO JUEGO







MALETIN GAME GEAR O GAME BOY

¿A QUE ESPERAS? RELLENA EL CUPON DE LA SOLAPA Y RECIBE SUPER JUEGOS EN CASA, O SUSCRIBETE EN EL TELEFONO: (91) 431 38 33 DE 8,00 A 15,00 H.

TAMBIEN PUEDES PEDIR NUMEROS ATRASADOS DE LA REVISTA EN EL MISMO TELEFONO.

